

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTEL尼亚

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Flash 8. Klatka po klatce

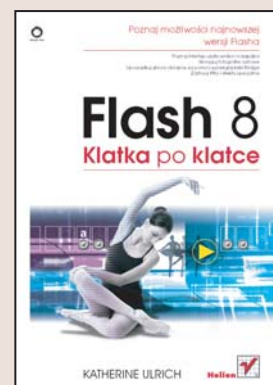
Autor: Katherine Ulrich

Tłumaczenie: Wojciech Pazdur

ISBN: 83-246-0368-9

Tytuł oryginału: [Macromedia Flash 8 for Windows and Macintosh: Visual QuickStart Guide](#)

Format: B5, stron: 612



Ożyw swoje strony WWW

- Stwórz obiekty graficzne i wpraw je w ruch
- Dodaj do stron elementy interaktywne
- Udostępnij stronę użytkownikom różnych przeglądarek

Macromedia Flash 8 to kolejna wersja doskonałego narzędzia do tworzenia dynamicznych, animowanych witryn WWW oraz prezentacji multimedialnych. Flash, który rozpoczął karierę na rynku jako prosty program animacyjny, jest teraz rozbudowaną aplikacją łączącą możliwości programu graficznego i animacyjnego z obiektywnym językiem programowania ActionScript. Dzięki Flashowi można tchnąć życie w witryny internetowe, umieszczając w nich dźwięk, interaktywne przyciski i elementy animowane, tworzyć zapierające dech w piersiach prezentacje oraz odtwarzać je nie tylko na monitorach komputerów, ale także na wyświetlaczach telefonów komórkowych i urządzeń PocketPC.

Książka „Flash 8. Klatka po klatce” to przewodnik po najnowszej wersji Flasha. Czytając ją, nauczysz się korzystać z narzędzi rysunkowych i animacyjnych, dowiesz się, jak tworzyć obiekty i animować je, a także poznasz podstawowe sposoby tworzenia elementów interaktywnych za pomocą oferowanych przez Flasha narzędzi pomocniczych. Każde zagadnienie przedstawione jest w postaci sekwencji czynności uzupełnionej ilustracjami obrazującymi każdy krok, co bardzo ułatwia zrozumienie i wykonanie określonego zadania.

- Interfejs użytkownika
- Korzystanie z narzędzi rysunkowych
- Tworzenie i edycja obiektów
- Rozmieszczanie obiektów na warstwach
- Stosowanie symboli
- Animacja poklatkowa i automatyczna
- Tworzenie elementów interaktywnych
- Importowanie elementów graficznych stworzonych w innych aplikacjach
- Dołączanie dźwięku do prezentacji
- Publikowanie gotowych filmów

Poznaj możliwości najnowszej wersji Flasha

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32) 230-98-63
e-mail: helion@helion.pl



Spis treści

Wstęp	21
Podstawowe wiadomości o Flashu	22
Co czyni Flasha wyjątkowym narzędziem do projektowania stron?	24
W jaki sposób Flash animuje?	24
Formaty plików programu Flash	24
W jaki sposób Flash dostarcza projekt?	24
Flash 8 — co nowego?	25
Usprawnienia interfejsu użytkownika	26
Usprawnienia narzędzi do projektowania	28
Jak korzystać z tej książki?	30
Co powinieneś już wiedzieć	30
Rezultat krzyżowania platform	30
Skróty klawiaturowe	31
Podręczne menu	31
Praca twórcza	31
Rozdział 1. Środowisko programu Flash	33
Praca z dokumentami Flasha	34
Ustawienie opcji uruchamiania	34
Tworzenie nowego dokumentu	37
Otwieranie istniejącego dokumentu	37
Praca z szablonami dokumentów	39
Tworzenie szablonu dokumentu	39
Otwieranie nowego dokumentu z szablonu	40
Środowisko edycyjne programu Flash	42
Panel Timeline	43
Oddokowanie panelu Timeline	44
Właściwości dokumentu	45
Dostęp do okna Document Properties	45
Definiowanie danych meta dla pliku .swf	46
Ustawienie rozmiaru sceny	47
Ustawienie koloru tła	49
Ustawienie liczby klatek wyświetlanych na sekundę	49
Zapisanie ustawień jako domyślnych	49

Korzystanie z linijek, siatki i prowadnic	51
Wyświetlanie i ukrywanie linijek, siatki i prowadnic	51
Ustawienie siatki	52
Praca z prowadnicami	53
Opcje przyciągania obiektów	54
Przyciąganie obiektów do siatki	54
Ustawienie parametrów przyciągania do siatki	55
Przyciąganie obiektów do prowadnic	56
Ustawienie parametrów przyciągania do prowadnic	56
Przyciąganie obiektów do obiektów	56
Przyciąganie obiektów do pikseli	56
Włączenie wyrównania przyciągania	57
Wyłączenie przyciągania	57
Oglądanie grafik w różnym powiększeniu	58
Oglądanie obiektów w ich aktualnym rozmiarze	58
Powiększenie i pomniejszenie w scenie	58
Powiększenie lub pomniejszenie konkretnego obszaru sceny	59
Powiększenie lub pomniejszenie widoku	59
Panele	60
Otwarcie okna panelu	60
Zwijanie i rozwijanie okna panelu	61
Przesuwanie okna panelu	62
Zmiana rozmiaru okna panelu	62
Praca ze zgrupowanymi panelami	63
Pionowe grupowanie paneli	63
Oddzielanie paneli z pionowej grupy	64
Poziome grupowanie paneli	65
Odłączanie panelu od poziomej grupy	66
Przywoływanie domyślnego układu paneli	67
Panel Property Inspector	68
Dostęp do zakładki Properties w panelu Property Inspector	68
Ukrycie lub pokazanie obszaru informacji	69
Rozdział 2. Tworzenie prostych grafik	71
Panel narzędziowy	72
Dostęp do narzędzi i ich opcji	73
Tworzenie jednolitych kolorów i gradientów	74
Określanie jednolitego koloru wypełnienia w panelu Color Mixer	74
Wizualne definiowanie nowego koloru w panelu Color Mixer	75
Numeryczne definiowanie nowego koloru w panelu Color Mixer	76
Określanie przezroczystości koloru	76
Tworzenie gradientu liniowego	77
Tworzenie nowego gradientu kolistego	80

Praca z oknem Color Swatches	81
Dodawanie koloru do panelu Color Swatches	81
Tworzenie palet kolorów	82
Definiowanie nowej palety kolorów	82
Wczytanie palety kolorów	83
Ustawianie atrybutów wypełnienia	85
Ustawianie koloru wypełnienia w panelu Tools	85
Ustawianie koloru wypełnienia w zakładce Properties panelu Property Inspector	86
Ustawianie atrybutów obrysu	87
Ustawianie właściwości obrysu	87
Tworzenie kształtów geometrycznych	91
Tworzenie obrysu	91
Tworzenie wypełnień geometrycznych	93
Tworzenie kształtów swobodnych	95
Swobodne rysowanie narzędziem Pencil	96
Swobodne rysowanie narzędziem Pen	97
Tworzenie kształtów swobodnych narzędziem Brush	101
Malowanie gradientem	103
Dodawanie obrysów i wypełnień	106
Dodawanie obrysu do wypełnienia	106
Wypełnianie obrysu jednolitym kolorem	108
Wypełnianie obrysu odblokowanym gradientem	109
Wypełnianie obrysu zablokowanym gradientem	110
Rozdział 3. Praca z tekstem	111
Korzystanie z narzędzia Text	112
Tworzenie pojedynczego wiersza tekstu z przeznaczeniem na element graficzny	112
Tworzenie pola tekstowego o ustalonej szerokości z opcją przenoszenia słów do nowego wiersza	113
Ustawianie atrybutów tekstu	114
Przedzielanie atrybutów literom zaznaczonego tekstu	115
Wybranie zainstalowanej czcionki	115
Określanie rozmiaru czcionki	117
Wybór metody renderowania czcionek	118
Określenie koloru tekstu	119
Wybór rodzaju stylu	119
Przydzielanie ścieżki (odstępów znaków)	120
Ustawianie atrybutów akapitu	122
Zaznaczenie akapitów do modyfikacji	122
Ustawienie wyrównania akapitu	123
Ustawienie marginesów	124
Ustawienie wcięcia pierwszego wiersza	125
Ustawienie odstępów między wierszami	125

Rozdział 4.	Modyfikowanie prostych grafik	127
	Ustawianie preferencji zaznaczania	128
	Włączenie metody zaznaczenia dla narzędzia Selection	128
	Zaznaczanie elementów graficznych	129
	Zaznaczanie kształtów prostych za pomocą klikania	129
	Zaznaczanie kształtów obiektowych za pomocą klikania	131
	Wykorzystanie kontaktowego prostokąta zaznaczającego	132
	Wykorzystanie precyzyjnego prostokąta zaznaczającego	133
	Usunięcie pojedynczych elementów z zaznaczenia	135
	Wykorzystanie schowka	136
	Podstawowe operacje edycyjne na zaznaczonych elementach	136
	Wklejanie zawartości schowka na środek okna	137
	Wklejanie zawartości schowka na jej pierwotne miejsce	137
	Zmiana rozmiaru elementów graficznych	138
	Interaktywna zmiana rozmiaru elementu graficznego	138
	Zmiana rozmiaru elementu w panelu Transform	140
	Zmiana pozycji elementów graficznych	142
	Pozycjonowanie elementu w zakładce Properties panelu Property Inspector	142
	Odwracanie, obracanie i pochylanie elementów graficznych	145
	Odwracanie elementu graficznego	145
	Skokowy obrót elementu co 90 stopni	146
	Obracanie elementu o określony przez użytkownika kąt	146
	Pochylanie elementu o określoną przez użytkownika wartość	147
	Interaktywne obracanie lub pochylanie elementu	147
	Zniekształcanie elementów graficznych	149
	Dowolne zniekształcanie elementu	149
	Symetryczne zniekształcanie elementów graficznych	152
	Modyfikowanie wypełnień i obrysów	153
	Zmiana koloru wypełnienia narzędziem Paint Bucket	153
	Modyfikowanie koloru obrysu narzędziem Ink Bottle	155
	Zmiana punktu środka wypełnienia gradientowego	156
	Przesunięcie punktu skupienia gradientu kolistego	157
	Zmiana rozmiaru gradientu w wypełnieniu lub obrysie	158
	Wyświetlanie gradientu poza jego zakresem kolorów (dotyczy odtwarzacza Flash Player 8)	159
	Obrót wypełnienia gradientowego	161
	Modyfikowanie kształtów narzędziem Selection	162
	Aktywowanie węzła końcowego narzędziem Selection	164
	Kształtowanie krzywej narzędziem Selection	165
	Zmiana prostego segmentu linii w segment krzywej za pomocą narzędzia Selection	165
	Tworzenie nowych węzłów rogowych narzędziem Selection	166

Modyfikowanie kształtów: narzędzie Subselection	167
Wyświetlanie ścieżki i węzłów kontrolnych	167
Zaznaczanie węzła kontrolnego	167
Przesuwanie węzła rogowego	168
Przesuwanie węzła krzywej	169
Kształtowanie krzywej z wykorzystaniem uchwytów Béziera	169
Przekształcanie węzłów rogowych w węzły krzywej	170
Przekształcanie węzłów krzywej w węzły rogowe	171
Usuwanie węzłów kontrolnych	171
Dodawanie nowego węzła kontrolnego do segmentu krzywej	172
Konwertowanie kształtów	174
Konwertowanie obrysu na wypełnienie	174
Konwertowanie kształtów prostych w kształty obiektowe	175
Konwertowanie kształtów obiektowych w kształty proste	175
Rozbijanie bloków tekstu na jednoliterowe pola tekstowe	176
Zmiana liter w kształty proste	176
Rozdział 5. Skomplikowane grafiki w jednej warstwie	177
Praca z grupami	180
Tworzenie grupy	180
Rozgrupowanie obiektów	181
Praca ze zgrupowanymi elementami	182
Zapobieganie oddziaływaniom obiektów tej samej warstwy	182
Edycja grup	184
Edycja zawartości grupy	184
Kontrolowanie kolejności wyświetlania	187
Zmiana pozycji elementu o jeden poziom w hierarchii wyświetlania	188
Przeniesienie elementu na samą górę lub na sam dół hierarchii wyświetlania	188
Wyrównywanie elementów	189
Dostęp do opcji wyrównywania	189
Wyrównanie elementów	190
Scalanie obiektów graficznych	191
Złączanie obiektów graficznych	191
Wycinanie fragmentu jednego obiektu graficznego za pomocą drugiego	193
Przypisywanie gradientów kształtom wieloczęściowym	194
Powtarzanie jednego gradientu w wielu wypełnieniach	194
Powtarzanie jednego gradientu w wielu obrysach	195
Rozłożenie jednego gradientu na wiele wypełnień	196
Rozłożenie jednego gradientu na wiele obrysów	197
Modyfikowanie gradientu obejmującego wiele kształtów	198

Rozdział 6.	Grafiki umieszczone na wielu warstwach	203
	Funkcje dotyczące warstw dostępne w oknie Timeline	204
	Tworzenie i usuwanie warstw i folderów	205
	Dodanie nowych warstw i folderów	205
	Usunięcie warstwy lub folderu	206
	Usuwanie wielu warstw i (lub) folderów warstw	207
	Kontrolowanie warstw i folderów	208
	Praca z oknem dialogowym Layer Properties	208
	Ustawianie właściwości warstwy w oknie Timeline	212
	Zmiana nazwy warstwy lub folderu	212
	Ukrycie zawartości warstwy lub folderu	212
	Wyświetlanie ukrytej zawartości warstwy lub folderu	214
	Zablokowanie warstwy lub folderu	214
	Odblokowanie warstwy lub folderu	214
	Oglądanie zawartości warstwy lub folderu jako konturu	214
	Oglądanie zawartości warstwy lub folderu w postaci pełnych obiektów	215
	Kontrolowanie wyświetlania warstwy w oknie Timeline	216
	Zamknięcie folderów warstw w oknie Timeline	216
	Otwarcie folderów warstw w oknie Timeline	216
	Określanie kolejności warstw	217
	Zmiana kolejności warstw	217
	Organizowanie warstw w folderach	218
	Przesunięcie istniejących warstw do folderów	218
	Praca z grafikami w różnych warstwach	220
	Zaznaczanie warstwy	220
	Edycja konturu kształtu w nieaktywnych warstwach	220
	Edycja wypełnień pomiędzy warstwami	221
	Wycinanie i wklejanie pomiędzy warstwami	222
	Wklejanie pomiędzy warstwami	222
	Zastosowanie polecenia Paste in Place pomiędzy warstwami	223
	Rozmieszczanie elementów graficznych w warstwach	225
	Umieszczanie zaznaczonych elementów w osobnych warstwach	225
	Praca z warstwami prowadzącymi	226
	Tworzenie płaskich warstw prowadzących	226
	Praca z warstwami maskującymi	228
	Tworzenie warstwy maskującej	228
	Tworzenie maski	229
	Oglądanie efektów działania maski	231
	Edycja maski	232

Rozdział 7.	Praca z symbolami	233
	Okno Library	234
	Otwieranie biblioteki aktualnego filmu	234
	Otwieranie biblioteki innego otwartego dokumentu	235
	Otwieranie biblioteki zamkniętego dokumentu	236
	Oglądanie szerokiego okna Library	238
	Oglądanie wąskiego okna Library	238
	Zmiana szerokości kolumn okna Library	238
	Hierarchia biblioteki	239
	Tworzenie folderu biblioteki	239
	Praca z folderami biblioteki	240
	Przesuwanie elementów pomiędzy folderami biblioteki	241
	Konwertowanie grafik na symbole	242
	Przekształcenie istniejącej grafiki w symbol	243
	Tworzenie nowych symboli od podstaw	246
	Tworzenie nowego symbolu	246
	Zastosowanie odwołań do symboli	249
	Umieszczenie odwołania do symbolu w filmie	249
	Modyfikowanie odwołań do symboli	250
	Zmiana jasności odwołania	250
	Zmiana kolorów odwołania	251
	Zmiana przezroczystości odwołania	251
	Jednoczesna zmiana odcienia i przezroczystości odwołania	252
	Wymiana jednego odwołania do symbolu na inne	254
	Przełączanie symboli	254
	Edycja symboli głównych	256
	Włączenie trybu edycji symbolu z poziomu sceny	256
	Powielanie symboli głównych	258
	Powielanie symbolu	258
	Usuwanie symboli głównych	259
	Usunięcie jednego symbolu z biblioteki	259
	Usuwanie folderu symboli z biblioteki	260
	Konwersja odnośników symboli na grafiki	261
	Zerwanie połączenia symbolu	261
	Kopiowanie symboli pomiędzy filmami	262
	Przenoszenie symboli do innego filmu	262
Rozdział 8.	Animacja poklatkowa	267
	Korzystanie z linii czasu	268
	Zmiana rozmiaru obszaru linii czasu	268
	Oglądanie klatek w panelu Timeline w różnym rozmiarze	270

Tworzenie klatek kluczowych	271
Wstawianie pustej klatki kluczowej na końcu filmu	271
Tworzenie pustej klatki kluczowej w środku filmu	272
Powielenie zawartości poprzedniej klatki kluczowej	274
Tworzenie międzyklatek	276
Wstawianie międzyklatek	276
Zaznaczanie klatek	278
Wybór trybu zaznaczania	278
Praca w trybie zaznaczania klatek	278
Praca w trybie zaznaczania przedziałów	279
Manipulowanie klatkami jednej warstwy	281
Kopiowanie i wklejanie pojedynczej klatki	281
Przesuwanie klatek z wykorzystaniem techniki „przeciągnij i upuść”	284
Usuwanie klatek	286
Usuwanie statusu klatki kluczowej	286
Usuwanie pojedynczej klatki filmu	288
Usuwanie zakresu klatek	289
Tworzenie prostej animacji poklatkowej	290
Ustawienie początkowej klatki kluczowej	290
Tworzenie drugiej klatki kluczowej	291
Tworzenie trzeciej klatki kluczowej	292
Podgląd akcji	293
Okno Controller	293
Przesuwanie filmu	293
Odtworzenie wszystkich klatek w edytorze Flasha	294
Odtwarzanie klatek w module Flash Player	294
Tworzenie płynnej animacji	295
Wstawianie dodatkowych klatek kluczowych do istniejącej animacji	295
Tryb Onion Skin	297
Włączanie trybu Onion Skin	297
Włączenie konturowego trybu Onion Skin	298
Ustalanie liczby klatek włączanych w trybie Onion Skin	299
Edycja wielu klatek	300
Zmiana pozycji animowanych grafik w scenie	300
Parametr Frame Rate	302
Ustawienie częstotliwości wyświetlania klatek	302
Zróznicowana szybkość animacji	303
Wstawianie międzyklatek	303

Rozdział 9.	Animacja oparta na uzupełnianiu klatek	305
	Stworzenie animacji odbijającej się piłki z wykorzystaniem procesu uzupełniania ruchu	306
	Przygotowanie klatek kluczowych do uzupełniania ruchu	306
	Ustawienie właściwości przedziału na Motion Tween	308
	Dodawanie klatek kluczowych do uzupełnienia ruchu	310
	Dodawanie klatek kluczowych poprzez zmianę pozycji uzupełnianego obiektu	310
	Dodawanie klatek kluczowych za pomocą polecenia	310
	Animowanie efektów kolorystycznych	311
	Zmiana koloru symbolu w czasie	311
	Animowanie grafik zmieniających rozmiar	312
	Uzupełnianie powiększającej lub zmniejszającej się grafiki	312
	Obracanie grafik	314
	Obrót grafiki o mniej niż 360 stopni	314
	Obracanie grafik o 360 stopni	316
	Przesuwanie grafik po liniach prostych	317
	Przesuwanie elementu z punktu do punktu	317
	Przesuwanie grafik po ścieżce	320
	Dołączenie warstwy prowadzącej ruch	320
	Tworzenie drugiej warstwy prowadzonej	323
	Wstawienie drugiej warstwy prowadzącej ruch	323
	Orientacja grafik na ścieżce ruchu	324
	Dostosowanie orientacji grafiki do ścieżki	324
	Zmiana szybkości uzupełniania	326
	Animacja, która zaczyna się wolno, a następnie przyspiesza	326
	Animacja, która zaczyna się szybko, a następnie zwalnia	327
	Precyzyjne przyspieszanie i opóźnianie animacji (wyłącznie w wersji Flash Professional 8)	327
	Ustawianie różnych prędkości animacji dla poszczególnych atrybutów obiektu (wyłącznie w wersji Flash Professional 8)	331
	Pomoc przy tworzeniu uzupełniania ruchu	332
	Użycie polecenia Create Motion Tween	332
Rozdział 10.	Animacja oparta na uzupełnianiu kształtu	335
	Tworzenie animacji odbijającej się piłki z wykorzystaniem techniki uzupełniania kształtu	336
	Definiowanie uzupełniania kształtu w zakładce Frame Properties panelu Property Inspector	336
	Morfing nieskomplikowanych linii i wypełnień	341
	Przekształcenie owalu w prostokąt	341
	Przekształcenie prostokąta w dowolny kształt	343

Uzupełnianie kształtu wielu elementów	344
Wypełnione uzupełniane kształty z obrysami (konturami)	344
Przekształcanie prostego kształtu w kształt skomplikowany	346
Uzupełnianie skomplikowanych kształtów	346
Zastosowanie podpowiedzi kształtów	347
Tworzenie kształtów poruszających się w trakcie transformacji	350
Uzupełnianie kształtu w poruszających się grafikach	350
Rozdział 11. Skomplikowane zadania animacyjne	353
Znaczenie scen	354
Dostęp do panelu Scene	354
Dołączenie sceny	354
Wybór sceny do edycji	355
Usuwanie zaznaczonej sceny	355
Zmiana kolejności scen	356
Zmiana nazwy sceny	356
Manipulowanie klatkami umieszczonymi w różnych warstwach	357
Zaznaczenie i skopiowanie klatek umieszczonych w kilku warstwach	357
Zastąpienie zawartości klatek wielowarstwowym zaznaczeniem	358
Wklejanie wielowarstwowego zaznaczenia w puste klatki	358
Wklejanie wielowarstwowego zaznaczenia do nowej sceny	359
Animowanie wielu uzupełnień ruchu	360
Umieszczenie trzech grafik w osobnych warstwach	360
Jednoczesne ustawienie uzupełniania dla wszystkich warstw	361
Ustawienie pozycji uzupełnianych elementów	362
Animacja uzupełnień kształtu w grafikach o skomplikowanych kształtach	366
Tworzenie uzupełnień kształtu w oddzielnych warstwach	366
Odwracanie klatek	368
Odwrocenie kolejności klatek	368
Połączenie uzupełniania z techniką animacji poklatkowej	370
Konwersja międzyklatek na klatki kluczowe	370
Zapisywanie animacji jako symboli graficznych	372
Konwersja animacji do postaci symbolu graficznego	372
Wykorzystanie animowanych symboli graficznych	376
Umieszczenie odwołania do animowanego symbolu graficznego	376
Zapisywanie animacji jako symboli klipów filmowych	382
Konwersja animacji na symbol klipu filmowego	382
Wykorzystanie symboli klipów filmowych	386
Umieszczenie odwołania do klipu filmowego	386
Oglądanie w filmie animacji klipu filmowego	387

Wykorzystanie animowanych masek	389
Tworzenie nieruchomej grafiki i odkrywającej ją maski	389
Przygotowanie maski do animacji obrotowej	391
Dokończenie animacji obracającej się maski	392
Podgląd animacji	393

Rozdział 12. Interaktywność tworzonych przycisków 397

Tworzenie prostego symbolu przycisku	399
Tworzenie symbolu przycisku	399
Tworzenie stanu Up	400
Tworzenie stanu Over	400
Tworzenie stanu Down	401
Tworzenie stanu Hit	401
Umieszczenie nowo utworzonego przycisku w filmie	403
Tworzenie symboli przycisków zmieniających kształt	404
Tworzenie stanów Up, Over i Down z wykorzystaniem różnych grafik	404
Tworzenie stanu Hit dla grafik o zróżnicowanych kształtach	406
Tworzenie w pełni animowanego symbolu przycisku	407
Animowanie przycisku typu rollover	407
Tworzenie niewidocznych symboli przycisków	409
Tworzenie niewidocznego przycisku	409
Użycie komponentów przycisku	411
Umieszczenie odwołania do komponentu przycisku	411
Podgląd odwołania do komponentu	413
Modyfikacja komponentów przycisku	414
Modyfikacja wymiarów komponentu przycisku	414
Modyfikowanie etykiet komponentu przycisku	416
Ustawienie przycisku tak, aby działał jak przełącznik	417
Tworzenie przycisków klipów filmowych	418
Tworzenie stanów przycisku	418
Przypisanie etykiet klatek do klatek kluczowych stanu przycisku	420

Rozdział 13. Prosta interaktywność 423

Panel Actions	424
Dostosowanie panelu Actions	427
Ustawienie właściwości panelu Actions	428
Organizacja akcji klatek	430
Tworzenie osobnej warstwy dla akcji	430
Dołączanie akcji do klatek	431
Przygotowanie dokumentu do testowania akcji klatek	431
Rozpoczęcie tworzenia skryptu poprzez dodanie komentarzy	432
Ustawienie wstrzymania filmu podczas odtwarzania	435

Dodanie akcji do przycisków	437
Przygotowanie dokumentu do testów skryptu przycisku	437
Dodanie akcji do odwołania do symbolu przycisku za pomocą modułu Script Assist	438
Dodanie akcji do odwołania do komponentu przycisku za pomocą modułu Behaviors	441
Podgląd pracy akcji	445
Uaktywnienie przycisków z prostymi akcjami	445
Testowanie uaktywnionych elementów	446
Zmiana obsługi zdarzeń	447
Wybranie przełącznika zdarzenia w trybie Script Assist	447
Wybranie przełącznika zdarzenia w panelu Behaviors	449
Przłączanie akcji z klawiatury	452
Ustawienie akcji przełączanej za pomocą naciśnięcia klawisza	452
Uruchamianie wielu akcji za pomocą pojedynczego zdarzenia	454
Dodanie wielu akcji w trybie Script Assist	454
Organizowanie akcji w trybie Script Assist	456
Usunięcie akcji w trybie Script Assist	457
Użycie wielokrotnej obsługi zachowań dla jednego przycisku	459
Zróznicowanie odpowiedzi przycisku w zależności od różnych zdarzeń myszy	459
Edycja skryptów	462
Zmiana akcji opartej na zachowaniu poprzez panel Behaviors	462
Edycja skryptu w trybie Script Assist	463
Dodawanie akcji do klipów filmowych	465
Dodanie akcji samodzielnie powielających klip filmowy	465
Dodawanie akcji do przycisków klipu filmowego	467
Wstrzymanie przycisku klipu filmowego	467
Dodanie obsługi zdarzenia myszy, wyświetlającej domyślne stany przycisków	468
Sterowanie obiektami za pomocą akcji umieszczonych w klatkach	472
Dodanie akcji klatek wyświetlających stan Disable za pomocą trybu Script Assist	472
Dodanie akcji do kładki bezpośrednio w oknie Script	477
Użycie przycisków do kontroli klipów filmowych	480
Symbol przycisku zatrzymujący odtwarzanie klipu filmowego	480
Odnośniki do stron internetowych	482
Skrypt przycisku otwierającego stronę internetową	482
Utworzenie odnośnika tekstowego do adresu URL	483
Korzystanie z okna Script Navigator	485
Wybranie i oglądanie skryptów w oknie Script Navigator	485

Rozdział 14. Wykorzystanie grafik spoza programu Flash	489
Importowanie grafik spoza programu Flash	490
Importowanie pliku z programu FreeHand	490
Importowanie na scenę plików z programu Adobe Illustrator (.ai w wersji 8 lub wcześniejszej)	493
Importowanie na scenę plików w formatach Adobe Illustratora (.ai w wersji 9 lub późniejszej), Portable Document Format (.pdf) oraz Encapsulated PostScript (.eps)	494
Importowanie grafiki bitmapowej do sceny	496
Importowanie serii plików graficznych do sceny	496
Przekształcanie bitmap w grafiki wektorowe	498
Trasowanie bitmapy	498
Zastosowanie bitmap jako wypełnień	501
Przypisywanie wypełnienia bitmapowego z poziomu panelu Color Mixer	501
Przypisywanie wypełnienia z edytowalnych bitmap	503
Rozdział 15. Dołączanie dźwięku	505
Importowanie dźwięków	506
Importowanie pliku dźwiękowego	506
Dołączanie dźwięków do klatek	508
Przypisanie dźwięku do klatki kluczowej	508
Dołączanie dźwięków do przycisków	513
Uwydatnienie przycisków za pomocą dźwięku	513
Wykorzystanie dźwięków zdarzeń	515
Przygotowanie pliku na potrzeby testowania dźwięków	515
Tworzenie z przypisanego dźwięku efektu dźwięku zdarzenia	516
Odgrywanie nachodzących na siebie odwołań do tego samego dźwięku	517
Jednoczesne rozpoczęcie odgrywania różnych dźwięków	518
Wykorzystanie dźwięków początkowych	519
Ustawienie synchronizacji przypisanego dźwięku w pozycji Start	519
Wykorzystanie dźwięków strumieniowych	520
Tworzenie z przypisanego dźwięku efektu dźwięku strumieniowego	520
Dźwięki zatrzymujące	523
Zatrzymanie odtwarzania dźwięku	523
Użycie zachowań do kontroli dźwięków	525
Ustawienie parametrów Linkage Properties	525
Wczytanie i odtworzenie dźwięku przyciskiem	526
Ponowne odgrywanie wczytanych dźwięków	529
Zatrzymanie wybranego dźwięku	530
Zatrzymanie wszystkich dźwięków	530
Powtarzanie dźwięków	532
Ustawienie wartości Repeat	532

Edycja dźwięków	534
Przypisanie efektów natężenia	534
Własne efekty głośności	535
Edycja długości dźwięków	537

Rozdział 16. Publikacja filmów w Internecie 539

Przygotowanie filmu do optymalnego odtwarzania	540
Zastosowanie polecenia Bandwidth Profiler	540
Oglądanie zawartości każdej klatki z osobna	541
Obserwowanie przepływu klatek	542
Wyświetlenie pasku postępu pobierania	543
Aby zakończyć pracę z modułem Bandwidth Profiler	543
Publikowanie	545
Wybór formatu publikacji filmu	545
Publikacja filmu	547
Ustawienia odtwarzacza Flash Player	549
Publikacja pliku Flash Playera (.swf)	549
Wybór wersji Flash Playera	550
Kontrola sposobu rysowania przez Flasha pierwszej klatki filmu	550
Wybór wersji używanego języka ActionScript (dotyczy Flash Playera od 6 do 8) ...	551
Lista ilości danych w filmie przypadających na klatkę	551
Ochrona pracy	552
Ustawienie opcji Trace i Debug	552
Kompresja pliku .swf (Flash Player od 6 do 8)	553
Kompresja bitmap w filmie	553
Kontrola kompresji i częstotliwości próbkowania wszystkich dźwięków filmu	554
Kontrola i zabezpieczenia dostępu do lokalnych i sieciowych plików	556
Publikowanie kodu HTML dla plików Flash Playera	559
Publikowanie kodu HTML potrzebnego do wyświetlania pliku Flasha	559
Wybór szablonu HTML wyświetlającego jedynie film Flasha	560
Ustalenie wymiarów okna wyświetlania filmu	562
Skalowanie obrazu w oknie wyświetlania filmu	563
Zmiana umiejscowienia okna filmu w oknie wyświetlania filmu	564
Ustawienie opcji odtwarzania	565
Kontrola antialiasingu i wygładzania	565
Kontrola przezroczystości	566
Wyświetlanie ostrzeżenia o problemach z kodem HTML	567
Kod HTML dla obrazów zastępczych	568
Publikacja plików GIF	568
Ustawienie wymiarów obrazu GIF	569
Statyczny lub animowany GIF	570
Kompromis pomiędzy rozmiarem pliku, jego wyglądem a szybkością pobierania ...	571
Kontrolowanie kolorów spoza aktualnej palety	571

Korzystanie z detekcji wersji	573
Rozpoznanie wersji Flash Playera	573
Tworzenie projektorów	575
Tworzenie projektora	575
Tworzenie profili publikacji	576
Zapis ustawień w nowym profilu	576
Eksport profilu	578
Import profilu	579
Eksportowanie filmów Flasha do innych formatów	580
Eksport pojedynczej klatki do formatu Ilustratora	580
Eksportowanie całego filmu do formatu Ilustratora	581
Drukowanie w programie Flash	582
Wydruk pojedynczej klatki	582
Wydruk miniaturki scenariusza obrazkowego	583
Drukowanie z poziomu odtwarzacza Flash Player	584
Ustawienie drukowania klatek z podręcznego menu	584
Wyłączenie możliwości drukowania z Flash Playera	586
Skorowidz	587

Środowisko programu Flash

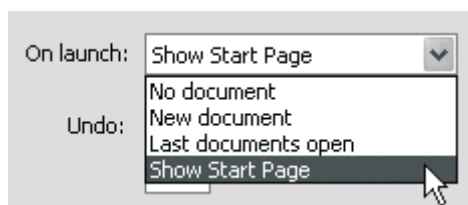
1

Zanim zaczniesz tworzyć projekty w programie Macromedia Flash 8, zapoznaj się ze środowiskiem aplikacji i naucz się rozpoznawać jego komponenty oraz manipulować nimi. Kiedy po raz pierwszy uruchomisz program Flash, zobaczysz jego stronę startową. Spełnia ona rolę „furtki” do wielu dokumentów i operacji programu. Otwarcie dokumentu Flasha jest równoznaczne z wejściem do środowiska edycyjnego programu. Każdy taki dokument składa się z czterech podstawowych elementów: linii czasu, na której zapisano każdą klatkę, warstwę i scenę tworzącą film; paską edycji, wyświetlającego tekst identyfikujący sceny i ich elementy oraz menu wyboru symboli i scen, z którymi chcesz pracować; okna sceny, czyli podglądu, w którym wyświetlany jest film; obszaru roboczego — przestrzeni otaczającej okno sceny podczas pracy nad nią, ale nie pojawiającej się w końcowym filmie. Scena oraz obszar roboczy są zawsze obecne podczas pracy nad dokumentem. Możesz jednak zwinąć lub zamknąć okno *Timeline* i ukryć pasek edycji, jak również otworzyć inne panele i narzędzia w dowolnej kombinacji, tak aby praca nad projektem Flasha była przeprowadzana w optymalnych warunkach.

A zatem, jak wygląda interfejs programu Flash? W jaki sposób można dotrzeć do narzędzi i różnych widoków? W tym rozdziale pokrótce omówimy środowisko edycyjne programu, natomiast w kolejnych rozdziałach szczegółowo wyjaśnimy zastosowanie konkretnych narzędzi przy okazji wykonywania projektów.

Praca z dokumentami Flasha

Większość podstawowych operacji na dokumentach Flasha — otwieranie, zamykanie, zapisywanie plików — jest dość oczywista dla osób obeznanych z pracą na komputerze. Tworzenie nowych dokumentów wygląda jednak nieco inaczej niż w innych programach, ponieważ Flash operuje na różnych rodzajach plików. Strona startowa Flasha pomaga rozpoczynać pracę od utworzenia nowego dokumentu lub otwarcia już istniejącego pliku.



Rysunek 1.1. Opcje *On Launch* w zakładce *General* okna *Preferences* informują program, jaki rodzaj dokumentu (dokumentów) ma zostać otwarty po uruchomieniu

Ustawienie opcji uruchamiania:

1. Z menu *Edit* (Windows) lub z menu aplikacji *Flash* (Mac) wybierz polecenie *Preferences*.

Zostanie otwarte okno *Preferences* z domyślnie aktywną zakładką *General*.

2. Aby ustawić parametry uruchamiania, w zakładce *General* włącz dowolną z następujących opcji (patrz rysunek 1.1):

- ▲ *No document* — przy uruchomieniu pojawi się pasek menu i panele, ale nie zostanie otwarty żaden dokument.
- ▲ *New document open* — tuż po uruchomieniu zostanie otwarty nowy dokument.
- ▲ *Last document open* — Flash otworzy dokumenty, które były otwarte, kiedy zakończyłeś poprzednią sesję pracy.
- ▲ *Show Start Page* (domyślne ustawienie) — program wyświetli stronę startową przy uruchomieniu oraz zawsze, gdy zamkniesz wszystkie okna dokumentu w trakcie sesji pracy.

3. Kliknij przycisk *OK*.

Wskazówki

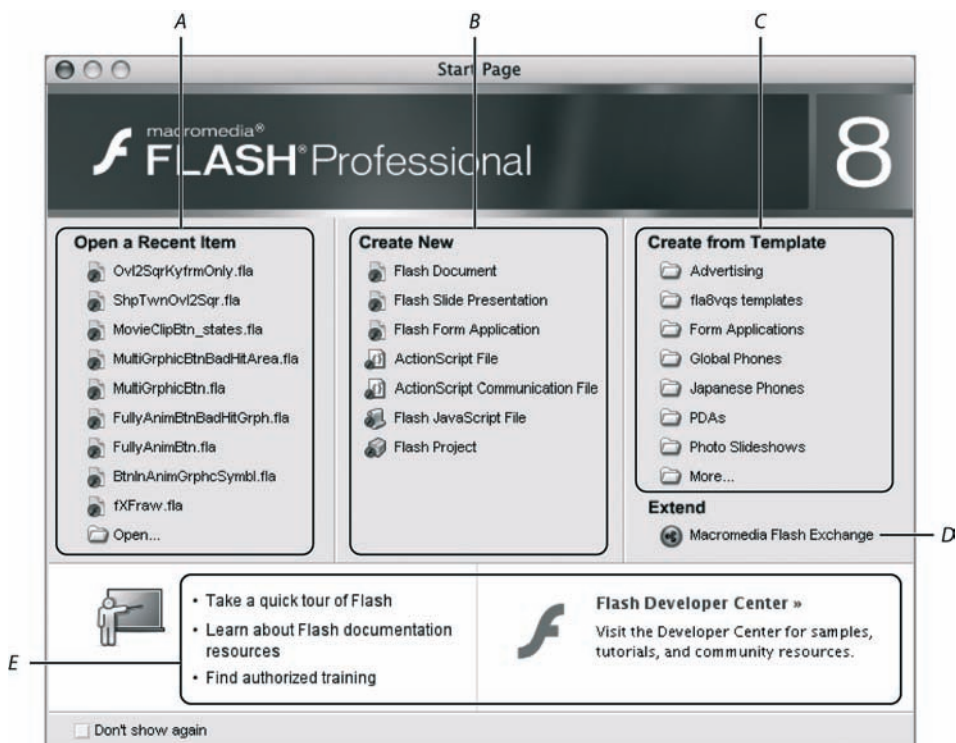
- Chcąc szybko zmienić preferencje uruchamiania na opcję *New Document*, kliknij przycisk *Don't Show Again* w lewym dolnym rogu okna strony startowej. Zostanie otwarte okno dialogowe przypominające o tym, że należy zmienić opcje uruchamiania w zakładce *General* okna *Preferences*, aby możliwe było ponowne zobaczenie strony startowej. W systemie Windows strona startowa pojawi się natychmiast po wybraniu opcji *Show Start Page* w oknie *Preferences*, natomiast w systemie Mac OS stronę startową zobaczysz dopiero po zamknięciu programu Flash i ponownym jego uruchomieniu.
- Dla użytkowników wersji Flash Professional 8: projekty są traktowane przez program jako jeden z typów dokumentów. Jeśli w panelu Project otwarty jest jakiś projekt, Flash nie wyświetli strony startowej, nawet jeśli wszystkie inne dokumenty zostały zamknięte.

O ustawieniach programu

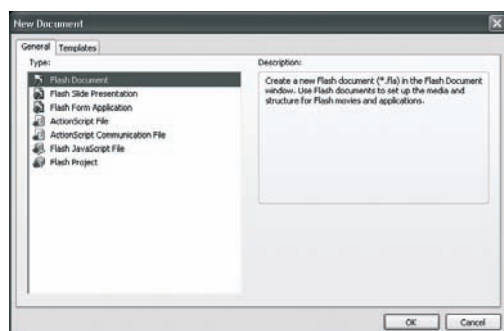
Niezależnie od tego, czy widać to na pierwszy rzut oka, strona startowa (*Start Page*) jest jedynie jednym z wielu ustawień Flasha, definiowanym w podobny sposób jak inne elementy programu. Ustawienia Flasha zmieniamy w oknie dialogowym *Preferences*. Z menu *Edit* (Windows) lub z menu aplikacji *Flash* (Mac) wybierz polecenie *Preferences*, a następnie wybierz odpowiednią kategorię z listy po lewej stronie okna. W głównej części okna zmieniasz poszczególne ustawienia. Opcje okna *Preferences* podzielone są na 5 kategorii: *General* (ogólne), *ActionScript* (dotyczące języka skryptowego), *Auto Format* (automatyczne formatowanie), *Drawing* (rysowanie), *Text* (praca z tekstem) i *Warnings* (komunikaty). Więcej informacji na temat tych ustawień znajdziesz w opisach różnych zadań w dalszej części tej książki.

Poznanie strony startowej

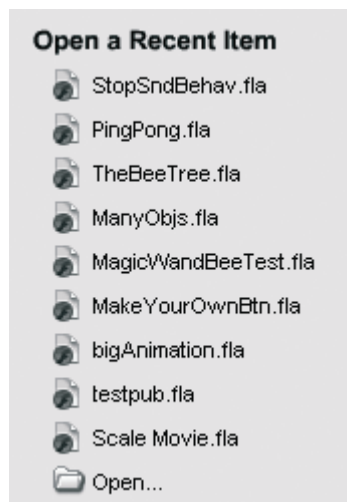
Domyślne ustawienia Flasha powodują otwarcie strony początkowej w trakcie uruchamiania programu. Strona początkowa zawiera aktywne odnośniki, pozwalające szybko otwierać dokumenty. Istnieje możliwość otwarcia nowego dokumentu, dokumentu, nad którym ostatnio pracowałeś lub szablonu dokumentu. Możesz również przejść do poradników Flasha lub strony Macromedia Flash Exchange, skąd możesz pobrać rozszerzenia stworzone przez użytkowników, jak na przykład nowe komponenty, efekty linii czasu i zachowania (patrz rysunek 1.2).



Rysunek 1.2. Strona startowa ułatwia przeprowadzenie prostych operacji, które możesz zechcieć wykonać na początku każdej sesji pracy z programem: otwarcie dokumentu, nad którym ostatnio pracowałeś (A), stworzenie nowego dokumentu Flasha (B) lub utworzenie nowego dokumentu na podstawie szablonu (C). Zamieszczono także odnośniki do stron: Macromedia Flash Exchange, na której znajdziesz rozszerzenia napisane przez użytkowników (D). Dla nowych użytkowników umieszczono odnośniki do poradników rozprowadzanych razem z programem Flash (E)



Rysunek 1.3. Chcąc stworzyć nowy dokument w programie Flash, wybierz polecenie *File/New*. Zostanie otwarte okno *New Document* z aktywną zakładką *General*, w której zaznaczono pozycję *Flash Document*. Kliknij przycisk *OK*, aby utworzyć nowy dokument



Rysunek 1.4. Na stronie startowej w sekcji *Open a Recent Item* wyświetlane są odnośniki do 10 ostatnio otwartych dokumentów, nad którymi pracowałeś. Kliknięcie nazwy pliku spowoduje otwarcie danego dokumentu

2. Odnajdź w nim plik, który chcesz otworzyć.
3. Zaznacz żądany plik.
4. Kliknij przycisk *Open*.

Tworzenie nowego dokumentu:

1. Na stronie startowej w sekcji *Create New* kliknij odnośnik *Flash Document*. Program otworzy nowy, pusty dokument.

lub

1. Z menu *File* wybierz polecenie *New* lub naciśnij *Ctrl+N* (Windows) albo *Cmd+N* (Mac). Zostanie otwarte okno *New Document* (patrz rysunek 1.3). Zawiera ono dwie zakładki: *General* i *Templates*. Pierwsza z nich jest domyślnie aktywna.
2. W zakładce *General* wybierz pozycję *Flash Document*.

W programie Flash 8 jest to jedyna pozycja w zakładce *General*, więc domyślnie jest już zaznaczona, natomiast w wersji Professional na liście są umieszczone również inne rodzaje dokumentów.

3. Kliknij przycisk *OK*.

Flash otworzy nowy, pusty dokument.

Wskazówka

- W górnej części okna dialogowego *New Document* możesz przełączać zakładki wyświetlające podgląd lub opis nowo tworzonego pliku.

Otwieranie istniejącego dokumentu:

1. Na stronie startowej w sekcji *Open a Recent Item* kliknij nazwę jednego z ostatnio używanych plików (patrz rysunek 1.4). Program niezwłocznie otworzy ten plik.

lub

1. Na stronie startowej w sekcji *Open a Recent Item* kliknij odnośnik *Open*.

lub

Z menu *File* programu Flash wybierz polecenie *Open*.

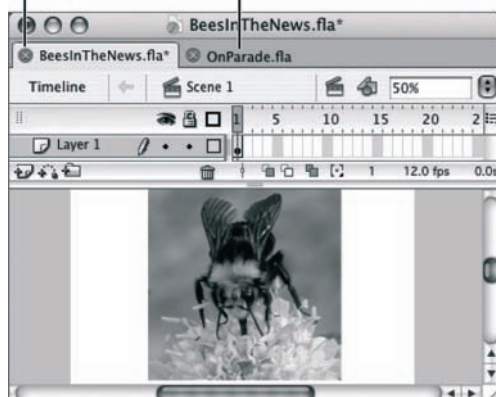
Zostanie wyświetlone okno *Open*.

Wskazówki

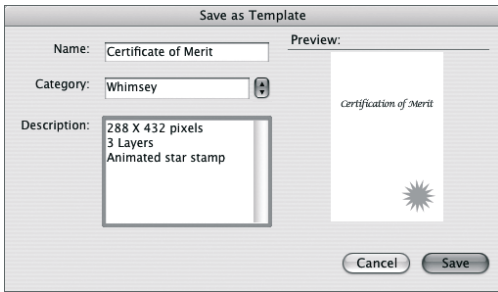
- W poprzednich wersjach Flasha dla Windows można było przełączać się pomiędzy poszczególnymi otwartymi dokumentami za pomocą zakładek, które automatycznie pojawiały się na ekranie. W przypadku Maca nie było takiej możliwości, gdyż każdy dokument był wyświetlany w osobnym oknie. Flash 8 pozwala przełączać zakładki dokumentów także na Macu (przy domyślnych ustawieniach programu). Zakładki nieaktywnych dokumentów wyświetlane są obok zakładki bieżącego dokumentu. W celu edycji któregoś z tych dokumentów należy kliknąć jego zakładkę (rysunek 1.5). Aby wyświetlić dokumenty w osobnych oknach w systemie Windows, należy wybrać pozycję *Tile* lub *Cascade* z górnego menu *Window*. W celu uzyskania tego samego efektu na Macu wybierz z głównego menu polecenie *Preferences*, a następnie w kategorii *General* wyłącz opcję *Open Documents in Tabs* i kliknij przycisk *OK*.
- Kolejność zakładek z dokumentami możesz zamieniać przeciągając poszczególne zakładki w lewo lub w prawo.
- Kiedy już dłuższy czas pracujesz nad dokumentem, dodając lub usuwając elementy graficzne, dźwięki, materiał wideo itd., rozmiar pliku staje się coraz większy, ponieważ dane o usuwanych materiałach pozostają w pliku. Wybranie polecenia *File/Save and Compact* spowoduje zmniejszenie wielkości pliku. Jednak w momencie, gdy otworzysz plik i zaczniesz go edytować, jego rozmiar ponownie szybko wzrośnie. Zatem warto redukować wielkość pliku jedynie po skończeniu procesu jego edycji lub wówczas, gdy jego rozmiar jest już rzeczywiście zbyt duży, a chcesz na przykład przesłać dany projekt współpracownikowi.

Kliknij aby zamknąć dokument

Kliknij aby uaktywnić dokument



Rysunek 1.5. Zakładki dokumentów (dostępne zawsze w systemie Windows) stały się domyślnie włączonym narzędziem także na Macu. Aby uaktywnić dany dokument, kliknij jego zakładkę. Aby zamknąć aktywny dokument, kliknij ikonę po lewej stronie zakładki.



Rysunek 1.6. Polecenie *Save As Template* pozwala zapisać dokumenty Flasha w celu ich ponownego użycia. Możesz tworzyć własne kategorie szablonów, a zapisywanym szablonom nadawać krótkie opisy w oknie *Save As Template*

Praca z szablonami dokumentów

Jeżeli wielokrotnie pracujesz z jednym rodzajem dokumentu Flasha — na przykład tworzysz reklamy w postaci banerów o określonym rozmiarze i o niezmiennych elementach lub tle — możesz zapisać ten podstawowy dokument jako szablon.

Tworzenie szablonu dokumentu:

1. Otwórz dokument, na podstawie którego chcesz zrobić szablon.
2. Z menu *File* wybierz polecenie *Save As Template*.

Zostanie otwarte okno *Save As Template* ukazujące podgląd dokumentu (patrz rysunek 1.5).
3. W pole *Name* wpisz nazwę szablonu.
4. Aby określić jego kategorię, wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - ▲ Jeśli chcesz przypisać szablon do istniejącej już kategorii, wybierz odpowiednią z menu *Category*.
 - ▲ Jeśli chcesz utworzyć nową kategorię, w polu *Category* wpisz jej nazwę.
5. W polu *Description* możesz wpisać jakieś przydatne informacje o szablonie, na przykład jakie ma wymiary lub w jakim celu został utworzony.

Powyższy opis musi się, co prawda, zawierać w 255 słowach, ale mimo to warto skorzystać z możliwości dodania do szablonu kilku przydatnych informacji.

6. Kliknij przycisk *Save*.

Program Flash zachowa ten szablon jako główny szablon dokumentu w podkatalogu *Templates*, który znajduje się w katalogu *Configuration* (zobacz ramkę „Wszystko o katalogu *Configuration*” w dalszej części tego rozdziału).

Wskazówka

- Kiedy ukończysz tworzenie podstawowych części szablonu dokumentu, nie zapomnij tego dokumentu zamknąć. Możesz pomyśleć, że po zapisaniu dokumentu jako szablonu korzystasz z kopii stworzonej z szablonu. W rzeczywistości jednak nadal modyfikujesz główny dokument szablonu — aż do momentu, gdy go zamkniesz.

Otwieranie nowego dokumentu z szablonu:

1. Na stronie startowej w sekcji *Create from Template* kliknij nazwę konkretnego katalogu szablonu lub kliknij katalog o nazwie *More* (patrz rysunek 1.7).

Zostanie otwarte okno *New from Template*.

lub

Z menu *File* wybierz polecenie *New*.

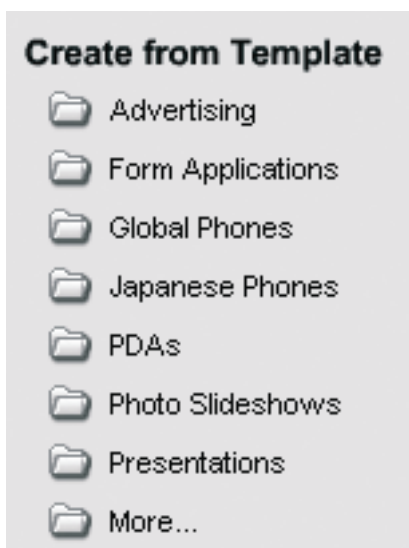
Zostanie otwarte okno *New Document/New from Template* (patrz rysunek 1.8). Okna *New Document* oraz *New from Template* są identyczne z wyjątkiem swoich nazw. Obydwa wyświetlają dwie zakładki: *General* i *Templates*. Nazwa okna zmienia się w zależności, która z zakładek jest aktywna. Jeżeli klikniesz katalog *Template* na stronie startowej to zakładka *Template* będzie domyślnie zaznaczona w tym oknie.

2. Z listy *Category* wybierz odpowiednią kategorię.
3. Natomiast z listy *Templates* wybierz szablon, z którego chcesz skorzystać.

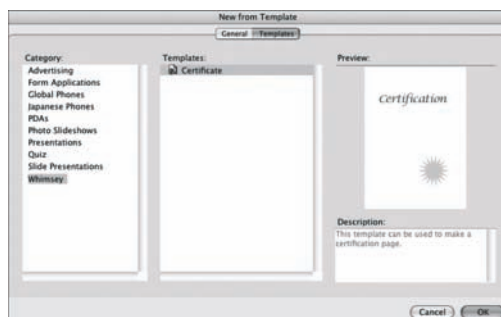
Okno utworzy podgląd pierwszej klatki zaznaczonego szablonu i wyświetli krótki jego opis, zakładając, że takowy jest dostępny.

4. Kliknij przycisk *OK*.

Program Flash otworzy nowy dokument zawierający wszystkie elementy szablonu.



Rysunek 1.7. Wybierz odnośnik do szablonu na stronie startowej, aby otworzyć okno *New from Template* lub wykorzystaj polecenie *File/New* w celu otwarcia okna *New Document*. Obydwa okna posiadają identyczną zawartość, różni je tylko nazwa



Rysunek 1.8. Zakładka *Templates* w oknie *New from Template* (lub w oknie *New Document*) wyświetla podgląd i opis (kiedy jest dostępny) zaznaczonego elementu list *Category* oraz *Templates*

Wskazówka

- Gdy wybierasz polecenie *File/New*, Flash wyświetla okno dialogowe tworzenia nowego pliku stosownie do tego, nad jakim typem dokumentu pracowałeś wcześniej. Jeśli więc ostatnio tworzonym plikiem był zwykły dokument, pojawi się okno *New Document*. Jeśli natomiast pracowałeś z szablonem, otwarte zostanie okno *New from Template*.
- Podczas pracy na Macu, gdy pojawia się okno *New from Template*, nazwa ostatnio używanego szablonu jest wyróżniona na liście *Templates*. Pole z podglądem dokumentu wyświetla jednak pierwszy szablon z listy. Jeśli klikniesz w tym momencie *OK*, Flash utworzy nowy dokument w oparciu o pierwszy szablon z listy, a nie ten, który był wyróżniony. Aby użyć wyróżnionego szablonu, musisz kliknąć jego nazwę, zanim użyjesz przycisku *OK*.

Wszystko o katalogu Configuration

System operacyjny, na którym uruchamiany jest program Flash 8, może być skonfigurowany dla wielu użytkowników — dane oraz specyficzne ustawienia każdego z nich są wówczas przechowywane oddzielnie. Aby sprawnie zarządzać własnymi ustawieniami wielu użytkowników, Flash korzysta z trzech katalogów: *katalogu globalnego* — zawierającego ustawienia programu dla każdej z osób pracujących we Flashu (musisz posiadać prawa administratora do modyfikowania zawartości tego katalogu); *katalogu wspólnego* — zawierającego dane programu wspólne dla wszystkich użytkowników; *katalogu użytkownika* — z danymi modyfikowanymi przez danego użytkownika podczas jego pracy z Flashem.

Gdy stworzysz nowy szablon, Flash zapisuje go w podkatalogu *Templates* wewnątrz *katalogu użytkownika*. Szablony dostarczane wraz z Flashem są z kolei przechowywane w *katalogu globalnym*.

Aby dodawać, usuwać lub zmieniać nazwy plików w poszczególnych katalogach konfiguracyjnych, musisz posiadać odpowiednie prawa dostępu do tych katalogów ustawione w systemie operacyjnym.

Katalogiem, do którego zawartości najczęściej będziemy sięgali, jest *katalog użytkownika*. Pierwsza część hierarchii katalogów jest nieco inna w przypadku każdego systemu operacyjnego.

◆ **Windows XP/2000:** `DyskStartowy\Documents and Settings\nazwa_uzytkownika\Local Settings\Application Data\`

◆ **Mac OS X:** `nazwa_dysku:Users:nazwa_uzytkownika:Library:Application Support:`

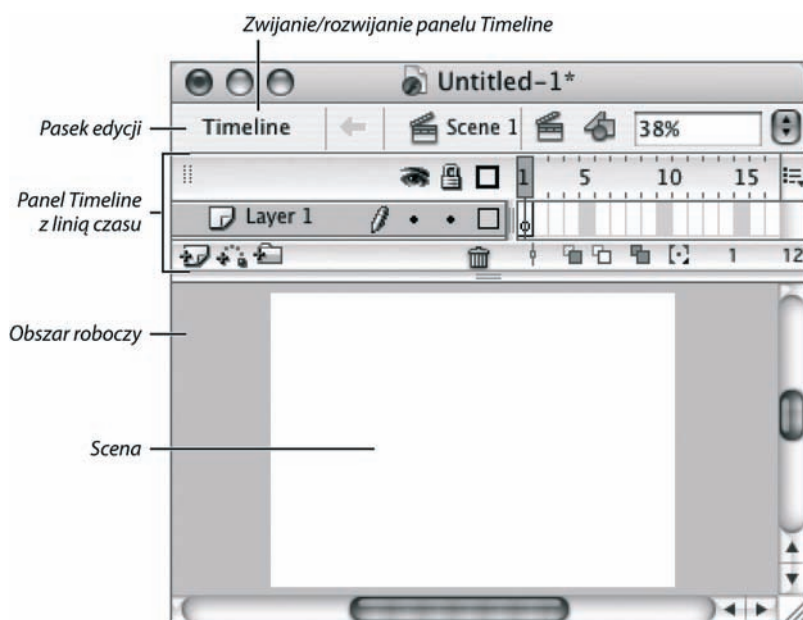
Od tego miejsca hierarchia katalogów jest już zawsze taka sama. W przypadku osób korzystających z angielskiej wersji programu Flash będzie to: `Macromedia\Flash 8\en\ Configuration`. Użytkownicy wersji zlokalizowanych zamiast *en* zobaczą w hierarchii katalogów kod wybranego przez nich języka.

Środowisko edycyjne programu Flash

Dokument w programie Flash składa się z linii czasu, na której widać klatki filmu, warstwy i sceny tworzące film; okna sceny, czyli podglądu, w którym wyświetlana jest zawartość graficzna filmu; paska edycji, prezentującego informacje o tym, co aktualnie edytujesz i otwierającego dostęp do innych scen oraz elementów oraz obszaru roboczego — przestrzeni otaczającej okno sceny podczas pracy nad nią, ale nie pojawiającej się w końcowym filmie (patrz rysunek 1.9).

Wskazówka

- Panel *Document Property Inspector* również zawiera odnośnik do okna dialogowego *Document Properties* — wystarczy kliknąć przycisk *Size*. Więcej o panelu *Property Inspector* dowiesz się w dalszej części tego rozdziału.

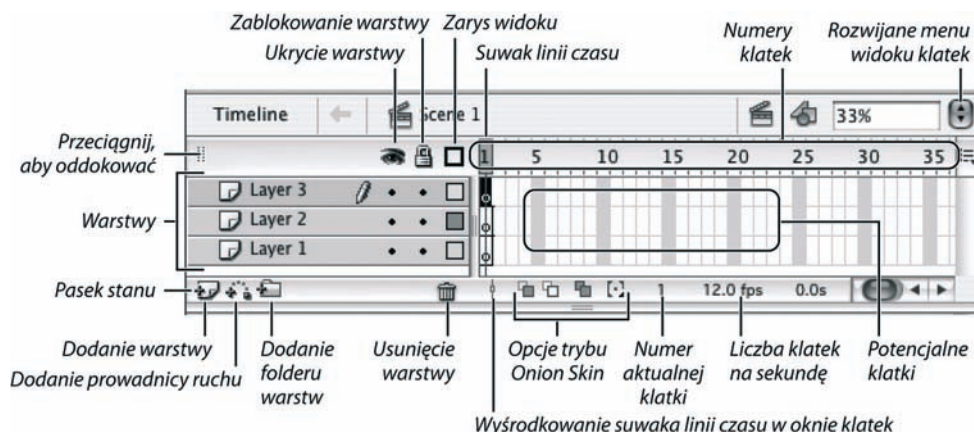


Rysunek 1.9. Nowy dokument otwarty we Flashu składa się z linii czasu, okna sceny paska edycji i obszaru roboczego

Panel Timeline

Linia czasu jest w uproszczeniu wizualną reprezentacją każdej klatki, warstwy i sceny. Wyświetla ona nie tylko strukturę dokumentu Flasha, lecz pełni także rolę szkieletu, na którym budujesz swoje projekty. Panel *Timeline* jest niezbędnym, złożonym narzędziem, służącym do organizowania projektu i nawigowania po jego elementach. Na pewno będziesz często z niego korzystał przy tworzeniu wielu animacji, kiedy zajdzie potrzeba lepszego przyjrzenia się ich składnikom. Jednak na razie powinieneś jedynie zrozumieć ogólne zastosowanie tego panelu — więcej informacji na jego temat znajdziesz w rozdziale 8.

Na rysunku 1.10 przedstawiono główne elementy panelu *Timeline*. Ten panel możesz dokować do dowolnej krawędzi głównego okna programu Flash lub traktować jako osobne, „pływające” okno; możesz go także zwinąć lub też całkowicie ukryć, aby uzyskać więcej miejsca na elementy sceny.



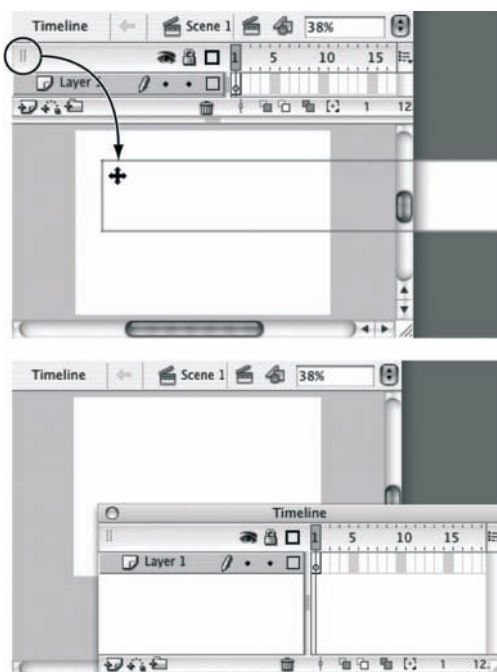
Rysunek 1.10. Panel *Timeline* jest kompletnym zapisem filmu. Reprezentuje on każdą scenę, klatkę i warstwę, z której składa się film. Klatki ułożone są na linii czasu w porządku chronologicznym. Kliknięcie dowolnej klatki na linii czasu przesunie cały film bezpośrednio do momentu jej wystąpienia, a zawartość tej klatki zostanie wyświetlona w oknie sceny

Oddokowanie panelu Timeline:

1. Umieść kursor nad uchwytem panelu (obszarem tekstury), po lewej stronie górnego paska tytułu panelu *Timeline*.
Kursor zmieni się w ikonę przemieszczenia (Windows) lub rączki (Mac).
2. Kliknij i przeciągnij go poza okno dokumentu (patrz rysunek 1.11).
Szary kontur reprezentuje pozycję okna *Timeline*.
3. Zwolnij przycisk myszy w miejscu, gdzie chcesz umieścić panel *Timeline*.

Wskazówki

- Aby ponownie zadokować panel *Timeline*, wykonaj powyższą procedurę w odwrotnej kolejności. Przeciągnij panel w stronę jednej z krawędzi okna dokumentu. Gdy umieścisz go z lewej lub prawej strony ekranu, panel zostanie zadokowany pionowo.
- Na Macu przeniesienie panelu *Timeline* z dolnej lub bocznej krawędzi dokumentu do góry ekranu i zadokowanie go w tej pozycji możliwe jest za pomocą podwójnego kliknięcia uchwyty.
- Aby zwinąć panel *Timeline*, kliknij przycisk *Timeline* w górnej części paska edycji.



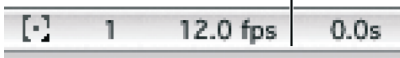
Rysunek 1.11. Przeciągnij panel *Timeline*, korzystając z górnego paska tytułu okna (rysunek na górze), a następnie zwolnij przycisk myszy. W efekcie panel *Timeline* będzie wyświetlany w oddzielnym oknie (rysunek na dole)

Wszystko o panelu Timeline

Kiedy pomyślisz o filmie Flasha jako o książce, to panel *Timeline* byłby jej interaktywnym spisem treści: każda scena to rozdział, a każda klatka to nowa strona. Wyobraź sobie, że w spisie treści mógłbyś wskazać rozdział 10., a książka otworzyłaby się na jego pierwszej stronie. Gdy w programie Flash klikniesz klatkę na linii czasu (lub gdy suwak przejdzie do kolejnej klatki), zostanie ona wyświetlona w oknie dokumentu.

Oczywiście film we Flashu to już znacznie bardziej skomplikowana rzecz niż książka. Każda „strona” filmu może składać się z kilku przezroczystych arkuszy, ułożonych jeden na drugim. Program utrzymuje porządek w tych „arkuszach” za pomocą *warstw*. Cała „książka” zdaje się być w ruchu, kiedy przemieszczasz się po jej spisie treści, a jakaś niewidzialna ręka przekłada jej strony.

Liczba klatek na sekundę

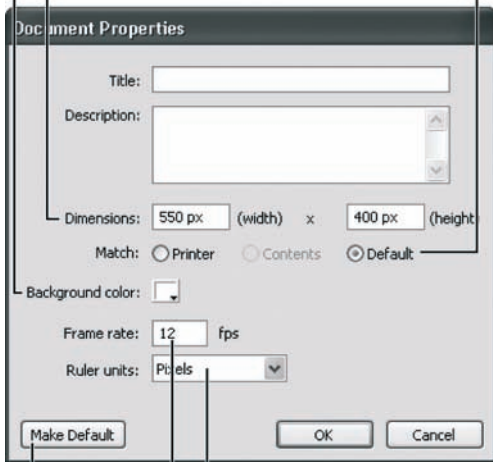


Rysunek 1.12. Dwukrotne kliknięcie pola z liczbą wyświetlanych klatek, usytuowanego na pasku stanu, stanowi najszybszy sposób uzyskania dostępu do okna dialogowego *Document Properties*

Ustawianie koloru tła

Ustawianie rozmiarów sceny

Przywrócenie ustawień domyślnych

Ustawienie
jako wartości
domyślnychWybór jednostki miary
Ustawianie częstotliwości
odtwarzanych klatek

Rysunek 1.13. W oknie dialogowym *Document Properties* możesz ustawić wszystkie parametry związane z podglądem sceny. Wybór jednostki miary dla linijek przywraca wartości domyślne jednostkom miary wszystkich parametrów sceny. Kliknięcie próbki koloru daje dostęp do aktualnej palety i umożliwia wybranie jednego z kolorów dla tła. Natomiast kliknięcie przycisku *Make Default* sprawi, że wszystkie nowe dokumenty będą tworzone na podstawie ustawionych parametrów

Wskazówka

- Panel *Document Property Inspector* również zawiera odnośnik do okna dialogowego *Document Properties* — wystarczy kliknąć przycisk *Size*. Więcej o panelu *Property Inspector* dowiesz się w dalszej części tego rozdziału.

Właściwości dokumentu

W oknie *Document Properties* definiowana jest scena (jej wymiary, kolor tła, na którym pojawiają się grafiki oraz jednostki miary linijek i siatki), a także ustalana jest szybkość wyświetlania klatek podczas odtwarzania filmu. Używając przenośni, można stwierdzić, że klatki są krwią dającą życie animacji, natomiast współczynnik ich wyświetlania to serce, które utrzymuje stałą prędkość przepływu krwi. Domyślnym ustawieniem parametru *Frame rate* jest wyświetlanie 12 klatek na sekundę (*fps* — *frames per second*) — jest to optymalna wartość w przypadku prac publikowanych w sieci Internet. (Dla porównania, standardowa liczba klatek wyświetlanych w ciągu sekundy w przypadku filmów kinowych jest dwukrotnie większa). Parametr *Frame rate* jest kolejną właściwością, którą można zdefiniować w oknie *Document Property*. Więcej o tym, jaki ma on wpływ na animację, dowiesz się w rozdziale 8.

We Flashu 8 masz możliwość określania danych *meta* dla pliku *.swf* generowanego przez Flasha. Dane *meta* pozwalają wyszukiwarkom internetowym odnajdywać stronę w oparciu o jej tytuł lub słowa kluczowe. Niektóre z właściwości dokumentu możesz również ustawić w panelu *Property Inspector* — więcej na ten temat dowiesz się w dalszej części tego rozdziału.

Dostęp do okna *Document Properties*:

Wykonaj jedną z poniższych czynności:

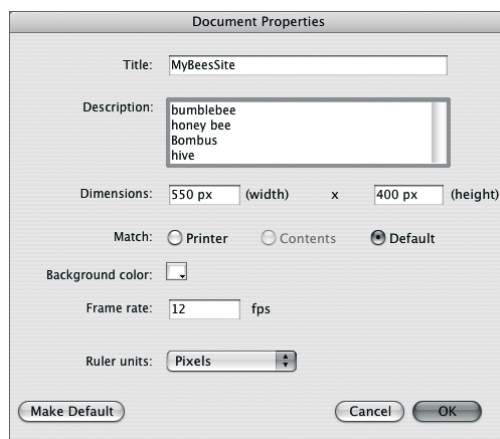
- ◆ Z menu *Modify* wybierz polecenie *Document* albo naciśnij kombinację *Ctrl+J* (Windows) lub *Cmd+J* (Mac).
- ◆ W pasku stanu panelu *Timeline* dwukrotnie kliknij pole z liczbą wyświetlanych klatek (patrz rysunek 1.12).

Zostanie otwarte okno dialogowe *Document Properties* (patrz rysunek 1.13).

Definiowanie danych meta dla pliku .swf:

1. Otwórz okno dialogowe *Document Properties*.
2. W polu *Title* wpisz tytuł dokumentu.
3. W polu *Description* wprowadź słowa kluczowe, które opisują zawartość dokumentu (rysunek 1.14).

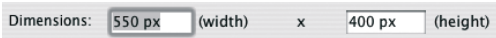
Gdy opublikujesz plik .swf, będzie on zawierał dane *meta* pobrane z tych pól. Aby dowiedzieć się więcej na temat publikowania filmów, zajrzyj do rozdziału 16.



Rysunek 1.14. Wpisując tytuł strony w polu *Title* i odpowiednie słowa kluczowe w polu *Description*, tworzysz dane *meta* dla pliku .swf, które pomagają wyszukiwarkom internetowym w odnajdywaniu i indeksowaniu strony

Wszystko o danych meta

We Flashu 8 okno dialogowe *Document Properties* zawiera dwa nowe pola: *Title* i *Description*. Gdy publikujesz film (zobacz rozdział 16.), zawartość tych pól jest przekształcana w dane *meta* dołączane do pliku .swf. Wyszukiwarki internetowe dzięki tym danym łatwiej mogą odnaleźć Twoją stronę w sieci. Pomimo że starsze wersje Flasha nie dodawały danych *meta* do plików .swf, gdy z Flasha 8 publikujesz plik w jednym ze starszych formatów, dane *meta* zostaną w nim umieszczone. Zwróć uwagę na to, że tytuł i słowa kluczowe z pliku .swf nie są uwzględniane w znacznikach *meta* pliku .html. Dla pliku .html znaczniki te muszą zostać zdefiniowane niezależnie.



Rysunek 1.15. Jeśli chcesz nadać nowe proporcje scenie, wpisz wymiar szerokości i wysokości w odpowiednie pola sekcji *Dimensions* okna dialogowego *Document Properties*



Rysunek 1.16. Jeżeli scena ma być wystarczająco duża, aby mogła pomieścić wszystkie obiekty filmu, kliknij przycisk *Contents* w sekcji *Match* okna dialogowego *Document Properties*

Ustawienie rozmiaru sceny:

1. Otwórz okno *Document Properties* i wykonaj jedną z poniższych czynności:

- ▲ Aby ustawić rozmiar sceny, wpisz wartości szerokości i wysokości, odpowiednio w polach *Width* i *Height* sekcji *Dimensions* (patrz rysunek 1.15). Program automatycznie przyporządkuje jednostki miary wybrane w opcji *Ruler Units* (zobacz wcześniejsze ćwiczenie w tym rozdziale — „Ustawienie jednostek miary”).
- ▲ Aby utworzyć wystarczająco dużą scenę, która obejmie wszystkie elementy filmu, kliknij przycisk *Contents* w sekcji *Match* okna dialogowego *Document Properties* (patrz rysunek 1.16). Flash obliczy minimalny rozmiar sceny potrzebny do objęcia wszystkich elementów filmu i wpisze te wartości w polach *Width* i *Height* sekcji *Dimensions*.
- ▲ Aby ustawić rozmiar sceny równy aktualnie dostępnemu maksymalnemu obszarowi wydruku, kliknij przycisk *Printer* w sekcji *Match* okna dialogowego *Document Properties*. Program pobierze rozmiar papieru podany w oknie *Page Setup*, odejmie od niego ustawione marginesy i wpisze uzyskane wartości w polach *Width* i *Height* sekcji *Dimensions*.

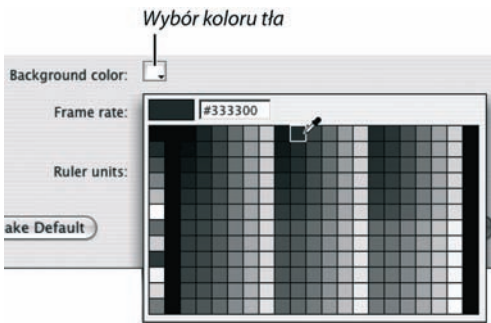
2. Kliknij przycisk *OK*.

Wskazówki

- Niezależnie od tego, czy nowe wymiary wpisałeś ręcznie czy też kliknąłeś przyciski *Printers* lub *Contents*, możesz powrócić do domyślnych wymiarów sceny poprzez kliknięcie przycisku *Default*.
- Aby ustawić jednostki miary dla dokumentu, w oknie dialogowym *Document Properties* kliknij rozwijane menu *Ruler Units* i wybierz preferowaną jednostkę miary. Możesz wybierać między calami (*Inches*, *Inches (Decimal)*), punktami (*Points*), centymetrami (*Centimeters*), milimetrami (*Milimeters*) i pikselami (*Pixels*). Program Flash korzysta z tych jednostek, aby obliczać wszystkie elementy sceny: linijki, rozmiar siatki i wymiary.
- Jeżeli robiony przez Ciebie banner ma być wysoki na 1 cal i szeroki na 5 cali, ale nie wiesz, ile wynoszą jego wymiary w pikselach (standardowe jednostki miary używane przy tworzeniu projektów na potrzeby Internetu), okno dialogowe *Document Properties* może to obliczyć. Najpierw ustaw *Ruler Units* w pozycji *Inches* i wpisz 1 w polu *Width*, a 5 w *Height*. Następnie powróć do parametru *Ruler Units* i wybierz *Pixels*. Program Flash wykona obliczenia matematyczne i ustali właściwe wymiary sceny (zauważ, że Flash w swoich kalkulacjach używa pikseli ekranu, co oznacza, że jeden cal w filmie może się różnić od jednego cala w realnym świecie — jest to uzależnione od rozdzielczości monitora, na którym oglądasz film zrobiony we Flashu).

Wszystko o obszarze roboczym

W poprzednich wersjach Flasha *obszar roboczy* dokumentu miał ściśle określone rozmiary. We Flashu 8 jego rozmiary zmieniają się, jeśli potrzeba dodatkowego miejsca. Gdy przeciągasz elementy filmu poza scenę, Flash zwiększa odpowiednio obszar roboczy, aby obejmował wszystkie obiekty. Gdy duży obiekt w obszarze roboczym nie mieści się na ekranie, ujrzysz paski przewijania pozwalające przesuwając widok i oglądać całość powiększonego obszaru roboczego (więcej na temat tworzenia obiektów graficznych przeczytasz w rozdziale 2., a na temat ich edycji w rozdziale 4.).



Rysunek 1.17. Aby przypisać scenie nowy kolor, wybierz go, klikając próbkę koloru obok parametru *Background Color*, znajdującego się w oknie dialogowym *Document Properties*



Rysunek 1.18. Wpisanie współczynnika prędkości wyświetlania klatek filmu w polu *Frame Rate* okna *Document Properties* pozwala ustawić liczbę klatek pokazywanych w jednej sekundzie przez program *Flash*

Zapisanie ustawień jako domyślnych:

- ◆ W oknie dialogowym *Document Properties* kliknij przycisk *Make Default*.

Dzięki temu obecne ustawienia w oknie dialogowym *Document Properties* staną się domyślnymi dla kolejnych nowych dokumentów.

Ustawienie koloru tła:

1. Otwórz okno *Document Properties*.
2. Kliknij próbkę koloru *Background Color*.

Kursor zmieni się w kropłomierz i pojawi się zbiór próbek kolorów (patrz rysunek 1.17).

3. W celu ustalenia koloru tła wykonaj jedną z poniższych czynności:

- ▲ Aby wybrać kolor znajdujący się bezpośrednio pod wskaźnikiem kropłomierza, kliknij próbkę koloru, element sceny lub dowolne miejsce ekranu.
- ▲ W heksadecymalnych polach koloru wpisz odpowiednią wartość i naciśnij klawisz *Enter*.

Wybrany kolor pojawi się jako próbka koloru tła w oknie *Document Properties*.

4. Kliknij przycisk *OK*.

Scena obecnego dokumentu ma teraz przypisany kolor, który wcześniej wybrałeś.

Wskazówka

- Panel *Document Property Inspector* także zawiera opcję umożliwiającą wybranie koloru tła filmu. Więcej o parametrach umieszczonych w tym oknie dowiesz się w dalszej części tego rozdziału.

Ustawienie liczby klatek wyświetlanych na sekundę:

1. Otwórz okno *Document Properties*.
2. W jego sekcji *Frame Rate* wpisz liczbę klatek, jaka ma wyświetlić Flash w ciągu 1 sekundy (patrz rysunek 1.18).
3. Kliknij przycisk *OK*.

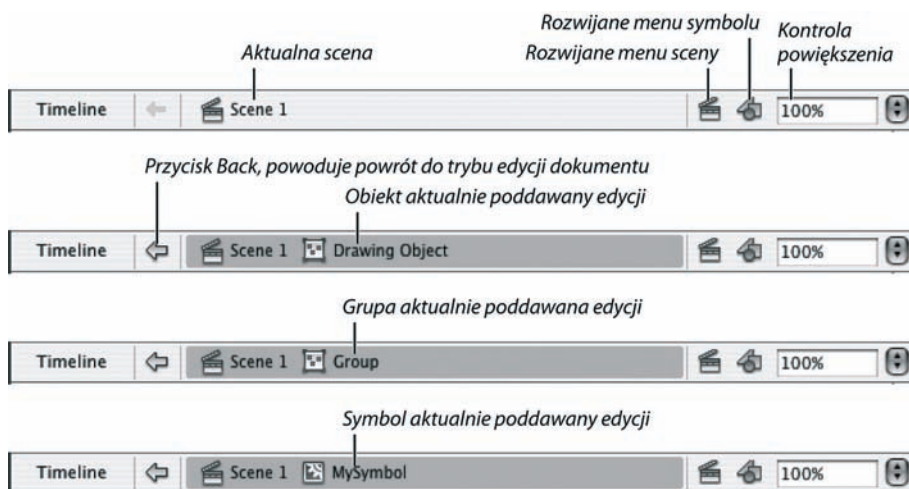
Ustawienie liczby pokazywanych klatek pojawi się na pasku stanu aktywnego dokumentu.

Opis paska edycji

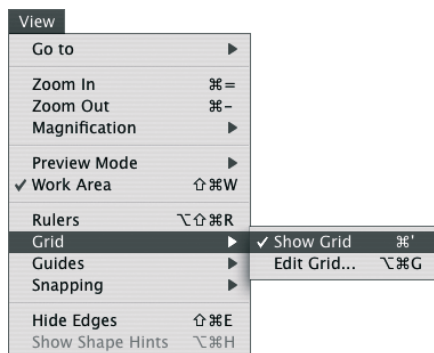
Kolejną funkcją okna dokumentu Flasha jest pasek edycji, który w domyślnej pozycji znajduje się nad panelem *Timeline* i jest zadokowany do górnej krawędzi sceny. Możesz go także umieścić poniżej linii czasu, zadokowanej na górze okna. (Kiedy panel *Timeline* jest „pływający” lub zadokowany do dołu czy boków sceny, pasek edycji nadal pozostaje na górze sceny. Możesz także sprawić, aby pasek edycji całkowicie zniknął).

Pasek edycji przedstawia kilka przydatnych danych, między innymi informacje o trybie, w jakim pracujesz (edycja dokumentu, edycja obiektu graficznego, symbolu lub grupy w filmie). Natomiast rozwijane menu paska umożliwiają przełączanie między scenami, wybór obiektu do edycji i natychmiastowe włączenie trybu edycji symbolu oraz zmianę powiększenia widoku sceny. Podczas edycji symboli lub grup pasek edycji wyświetla dane na temat elementów, które są poddawane edycji (patrz rysunek 1.19). Aby dowiedzieć się więcej na temat: pracy z grupami — przeczytaj rozdział 5., pracy z symbolami — rozdział 7., a pracy ze scenami — rozdział 11.

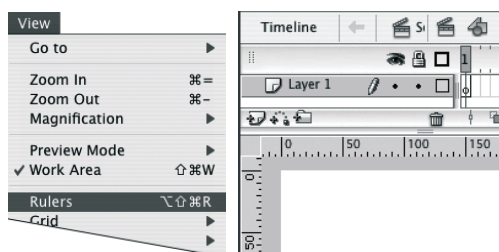
Chcąc zmienić pozycję paska edycji, przytrzymaj *Alt+Shift* i dwukrotnie kliknij (Windows) lub przytrzymaj *Cmd+Shift* i dwukrotnie kliknij (Mac) jakikolwiek pusty obszar paska edycji. Jeżeli był on wcześniej umieszczony nad panelem *Timeline*, dwukrotne kliknięcie przesunie go poniżej tego panelu. Natomiast w przypadku, gdy dolna pozycja była jego początkową, pasek zostanie przesunięty w górę. Aby ukryć pasek edycji, wybierz polecenie *Windows/Toolbars/Edit Bar*. Jeżeli jednak zdecydujesz się na ten krok, to na pewno utrudni to rozpoznanie, czy aktualnie edytujesz symbole w dokumencie czy pracujesz na scenie w głównym dokumencie (zobacz rozdział 6. w celu uzyskania informacji na temat trybu edycji symbolu).



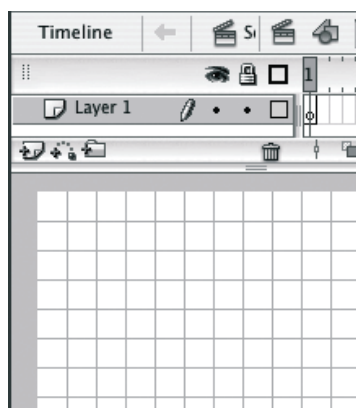
Rysunek 1.19. Pasek edycji został umieszczony nad sceną. Umożliwia on dostęp do symboli i scen oraz możliwość zmiany powiększenia widoku. W trybie obiektu, grupy lub symbolu pasek edycji pokazuje nazwę elementu, który jest poddawany edycji. Kliknięcie przycisku Back powoduje powrót do trybu edycji dokumentu (rysunek na dole)



Rysunek 1.20. Flash wyposażony jest w 3 narzędzia wspomagające rysowanie: linijki, siatkę i prowadnice. Aby wyświetlać i ukrywać te elementy, korzystamy z menu *View*. Na rysunku wybrane zostało polecenie wyświetlające siatkę



Rysunek 1.21. Wybranie polecenia *View/Rulers* (po lewej) powoduje wyświetlenie linijek w scenie



Rysunek 1.22. Widoczne linie siatki pomagają ustalić pozycję elementów na scenie podczas pracy nad dokumentem

Korzystanie z linijek, siatki i prowadnic

Podczas tworzenia elementów graficznych we Flashu możemy pomagać sobie linijkami (*Rulers*), siatką (*Grid*) i prowadnicami (*Guides*).

Narzędzia te wyświetlamy i ukrywamy za pomocą odpowiednich poleceń z menu *View* (rysunek 1.20). Po wybraniu danego polecenia wyświetlany jest obok niego znacznik wyboru, informujący o uaktywnieniu narzędzia. Żaden z wymienionych wyżej elementów nie jest widoczny w końcowym filmie.

Wyświetlanie i ukrywanie linijek, siatki i prowadnic:

Z menu *View* wybierz polecenie *Rulers* albo naciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+Alt+Shift+R* (Windows) lub *Option+Shift+Cmd+R* (Mac).

- ◆ Wzdłuż lewej i górnej krawędzi sceny zostaną wyświetlone paski z linijkami (patrz rysunek 1.21). Aby zmienić jednostki linijek, musisz skorzystać z okna *Preferences*.
- ◆ Z menu *View* wybierz polecenie *Grid/Show Grid* lub naciśnij *Ctrl+ '* (apostrof) (Windows) lub *Cmd+ '* (apostrof) (Mac). Gdy siatka jest włączona, na ekranie widzimy układ krzyżujących się pionowych i poziomych linii (patrz rysunek 1.22). Pomagają one zachować precyzję podczas rysowania czy pozycjonowania elementów. Innymi słowy, siatka jest odpowiednikiem kartki papieru w kratkę w niecyfrowym świecie. Program Flash wykorzystuje siatkę do wyrównywania obiektów, kiedy aktywna jest funkcja *Snap to Grid*.
- ◆ Z menu *View* wybierz polecenie *Guide/Show Guides* lub naciśnij *Ctrl+;* (średnik) (Windows) lub *Cmd+;* (średnik) (Mac). Po wybraniu tego polecenia wszystkie nowo dodawane do sceny prowadnice są widoczne. Więcej na temat ustawiania prowadnic przeczytasz w podrozdziale „Praca z prowadnicami”.

Ustawienie siatki:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Grid/Edit Grid* albo naciśnij kombinację *Ctrl+Alt+G* (Windows) lub *Option+Cmd+G* (Mac).

Zostanie otwarte okno *Grid* (patrz rysunek 1.23).

2. Aby ustawić odległości między liniami siatki:

- ▲ Wpisz wartość szerokości w pole *Width*.
- ▲ Wpisz wartość wysokości w pole *Height* (patrz rysunek 1.24).

3. Aby zmienić kolor siatki:

- ▲ Kliknij próbkę koloru obok parametru *Color*. Cursor zmieni się w kroplicz i pojawi się okno z paletą kolorów (patrz rysunek 1.28).
- ▲ Chcąc wybrać pożądany kolor siatki, kliknij kropliczką jakąś próbkę koloru lub element na scenie (zobacz rysunek 1.25).

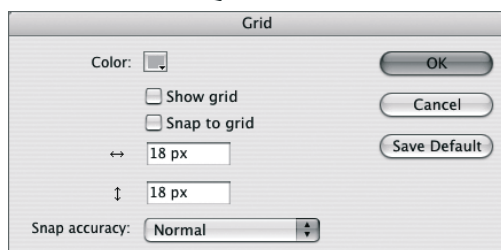
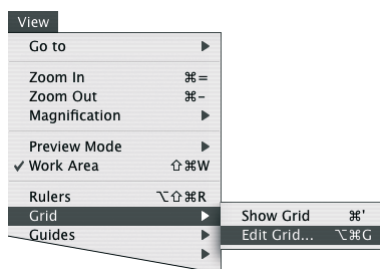
Wyznaczony kolor pojawi się w próbce *Color* okna *Grid*. Obecnie siatka sceny powinna być widoczna w przed chwilą wybranym kolorze.

4. Aby określić, jak blisko siatki musi znaleźć się element, zanim Flash przyciągnie go do siatki, wybierz odpowiednią pozycję z rozwijanej listy *Snap Accuracy* w oknie *Grid*.

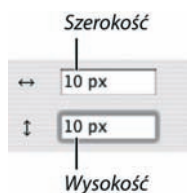
5. Kliknij przycisk *OK*.

Wskazówki

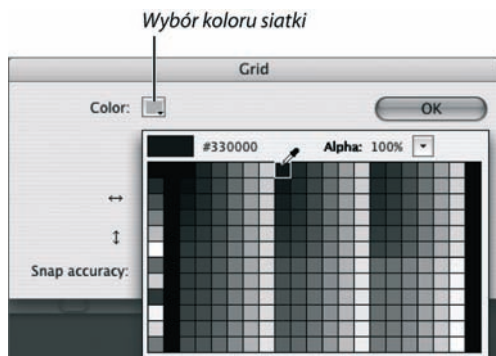
- Oczka siatki nie muszą być kwadratami.
- Ustawienia siatki określone w danej chwili mogą być domyślne dla wszystkich nowo tworzonych dokumentów. W oknie dialogowym *Grid* kliknij przycisk *Save Default* i kliknij *OK*.



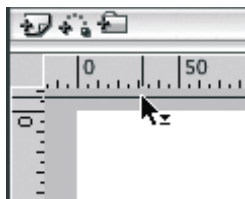
Rysunek 1.23. Wybierz polecenie *View/Grid/Edit Grid*, co spowoduje otwarcie okna dialogowego *Grid*, w którym można zmienić parametry wyglądu siatki



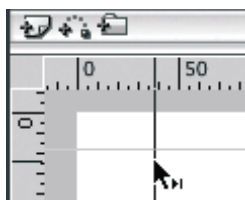
Rysunek 1.24. Aby ustawić odległość między liniami siatki, musisz wpisać odpowiednie wartości w pola *Width* i *Height*



Rysunek 1.25. Aby wybrać nowy kolor siatki, należy kursorem w kształcie kropliczki kliknąć jakiegokolwiek kolor z palety lub występujący w scenie. Menu z próbkami kolorów wyświetla aktualnie dostępną paletę



Rysunek 1.26. Podczas przeciągania linii z paska linijki pojawi się wskaźnik kierunku obok narzędzia *Selection*



Rysunek 1.27. W scenie możesz umieszczać pojedyncze pionowe i poziome prowadnice, gdziekolwiek zechcesz

- Jeśli chcesz uniknąć przypadkowego przesunięcia prowadnic, wybierz *View/Guides/Lock Guides* albo naciśnij *Ctrl+Alt+;* (średnik) (Windows) lub *Option+Cmd+;* (średnik) (Mac). Strzałka kierunku nie pojawi się już obok narzędzia *Selection*, kiedy umieszysz je nad którąś z prowadnic, zatem prowadnica nie będzie mogła być przesunięta — została zablokowana. W celu jej odblokowania wybierz ponownie polecenie *View/Guides/Lock Guides* albo jeszcze raz naciśnij wspomniany wyżej skrót klawiaturowy.
- Jeżeli w dokumencie umieściłeś dużą liczbę prowadnic, przeciąganie każdej z osobna poza scenę może stać się uciążliwe. Istnieje jednak sposób, aby usunąć je wszystkie za jednym zamachem — w tym celu wybierz polecenie *View/Guides/Clear All* lub otwórz okno dialogowe *Guides* i kliknij przycisk *Clear All*.

Praca z prowadnicami:

1. Kiedy są widoczne linijki, umieść kursor nad pionowym lub poziomym paskiem linijki.

Jeżeli korzystasz z narzędzia innego niż *Selection*, kursor samoczynnie zmieni się w strzałkę.

2. Kliknij i przeciągnij kursor do sceny.

Po kliknięciu mała kierunkowa strzałka pojawi się obok kursora i będzie wskazywać kierunek przeciągania (patrz rysunek 1.26).

3. Zwolnij przycisk myszy.

Program Flash umieści pionową lub poziomą linię w scenie (patrz rysunek 1.27).

Wskazówki

- Aby zmienić ustawienia prowadnic, otwórz okno dialogowe *Guides* — z menu *View* wybierz polecenie *Guides/Edit Guides* albo naciśnij kombinację *Ctrl+Alt+Shift+G* (Windows) lub *Option+Shift+Cmd+G* (Mac). Jeśli chcesz zmienić kolor prowadnic, kliknij próbkę koloru obok parametru *Color*, a następnie, korzystając z kursora w kształcie kropłomierza, kliknij jakąś próbkę koloru lub dowolny element sceny, aby wybrać nowy kolor dla prowadnic. Kliknij przycisk *OK*. Możesz także zablokować lub odblokować prowadnice i ustawiać ich widoczność oraz właściwości przyciągania poprzez włączenie lub wyłączenie odpowiednich opcji w oknie dialogowym *Guides*.
- Aby przesunąć prowadnicę, umieść nad nią w scenie narzędzie *Selection*. Obok kursora strzałki zostanie wyświetlona strzałka kierunku, wskazująca gdzie prowadnica może zostać przeciągnięta. Kliknij i przeciągnij prowadnicę do nowej lokalizacji, po czym zwolnij przycisk myszy.
- Aby usunąć prowadnicę, przeciągnij ją całkowicie na zewnątrz sceny.

Opcje przyciągania obiektów

Pięć opcji przyciągania oferowanych przez program Flash ułatwia wyrównanie obiektów podczas ustalania ich pozycji na scenie. Funkcja *Snap to Grid* pomaga ustawić krawędź lub środek obiektu dokładnie nad zdefiniowaną przez użytkownika siatką. Opcja *Snap to Guide* wykonuje te same czynności, ale działa na obiektach i prowadnicach. Natomiast *Snap to Objects* pozwala ustalić pozycję jednego obiektu w zależności od pozycji innego. Funkcja *Snap to Pixels* umożliwia wyrównywanie obiektów do określonych pikseli obrazu. Przy powiększeniu 400% wyświetla ona siatkę o oczku jeden piksel na jeden piksel. Z kolei *Snap Align* odpowiada za wyrównanie obiektów w trakcie ich przeciągania w zdefiniowanej przez użytkownika odległości od innego obiektu lub od krawędzi sceny. Przy każdym uruchomieniu programu Flash domyślnie włączone są funkcje *Snap Align* oraz *Snap to Guides*.

Przyciąganie obiektów do siatki:

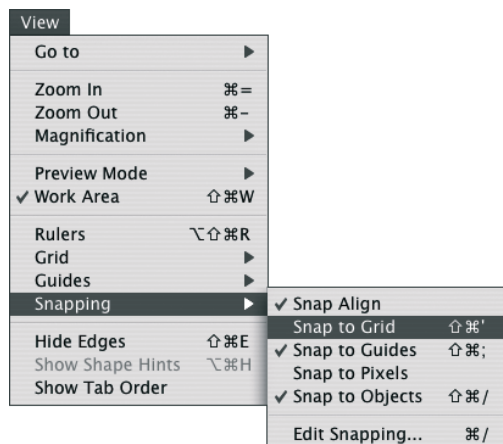
1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/ Snap to Grid* albo naciśnij *Ctrl+Shift+' (apostrof)* (Windows) lub *Shift+Cmd+' (apostrof)* (Mac). Zobacz rysunek 1.28.

lub

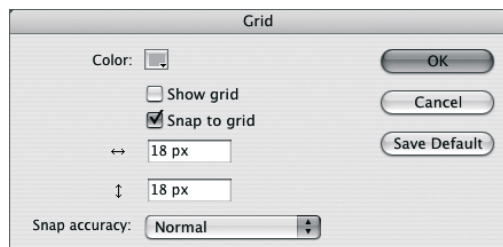
1. Wybierz polecenie *View/Grid/Edit Grid* albo naciśnij *Ctrl+Alt+G* (Windows) lub *Option+Cmd+G* (Mac).

Zostanie otwarte okno dialogowe *Grid*.

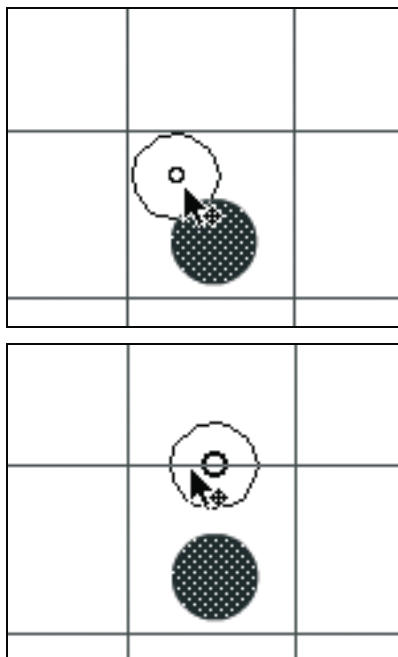
2. Włącz w nim opcję *Snap to Grid* (patrz rysunek 1.29).



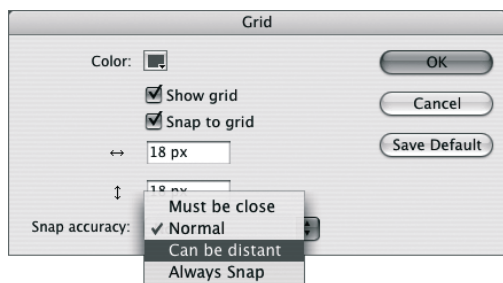
Rysunek 1.28. Wybierz polecenie *View/Snapping/ Snap to Grid*, aby uzyskać pomoc przy wyrównywaniu elementów do siatki w trakcie ich poruszania na scenie



Rysunek 1.29. W oknie dialogowym *Grid* zaznacz opcję *Snap to Grid*, aby włączyć przyciąganie



Rysunek 1.30. W trakcie przesuwania obiektu okrąg przyciągania (małe kółko) pojawi się pod końcówką kursora (rysunek na górze). Okrąg przyciągania powiększy się, kiedy znajdzie się nad elementem, który może go przyciągnąć, na przykład siatką, prowadnicą, krawędzią czy środkiem innego obiektu



Rysunek 1.31. Wybierz odpowiednie ustawienie parametru *Snap Accuracy*, aby określić, jak blisko siatki musi znaleźć się obiekt, aby program Flash przyciągnął go do linii siatki. Pozycja *Always Snap* wymusza umieszczenie krawędzi lub środka obiektu bezpośrednio na linii siatki

3. Kliknij przycisk *OK*.

W menu obok polecenia *Snap to Grid* został umieszczony znak aktywacji.

Podczas przesuwania obiektu mały okrąg przyciągania pojawi się pod końcówką narzędzia *Selection*. Kiedy obiekt znajdzie się blisko linii siatki, Flash podświetli potencjalne punkty przyciągania, powiększając ikonę okręgu (patrz rysunek 1.30).

Wskazówki

- Wspomniany okrąg odpowiada z grubsza miejscu, w którym narzędzie *Selection* łączy się z przeciąganym obiektem. Program Flash potrafi przyciągać obiekt jedynie względem jego środka lub punktów obwodu. Jeżeli nie możesz dostrzec okręgu symbolizującego miejsce przyciągania, spróbuj chwycić obiekt bliżej jego środka, krawędzi lub rogu.
- Okno dialogowe *Grid* otwieramy za pomocą polecenia *View/Grid/Edit Grid* albo naciśnięciem *Ctrl+Alt+G* (Windows) lub *Option+Cmd+G* (Mac).

Ustawienie parametrów przyciągania do siatki:

1. Wybierz polecenie *View/Grid/Edit Grid*.
2. W oknie dialogowym *Grid* wybierz odpowiedni parametr z menu *Snap Accuracy* (patrz rysunek 1.31).
3. Kliknij przycisk *OK*.

Przyciąganie obiektów do prowadnic:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Snap to Guides* albo naciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+Shift+;* (średnik) (Windows) lub *Shift+Cmd+;* (średnik) (Mac).

lub

1. Wybierz polecenie *View/Guide/Edit Guides* albo naciśnij *Ctrl+Alt+Shift+G* (Windows) lub *Option+Shift+Cmd+G* (Mac).

Zostanie otwarte okno dialogowe *Guides* (patrz rysunek 1.32).

2. Włącz opcję *Snap to Guides*.
3. Kliknij przycisk *OK*.

Ustawienie parametrów przyciągania do prowadnic:

1. Wybierz polecenie *View/Guides/Edit Guides*.
2. W oknie dialogowym *Guides* wybierz odpowiedni parametr z menu *Snap Accuracy*.
3. Kliknij przycisk *OK*.

Przyciąganie obiektów do obiektów:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Snap to Objects* albo naciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+Shift+/,* (ukośnik) (Windows) lub *Shift+Cmd+/,* (ukośnik) (Mac).

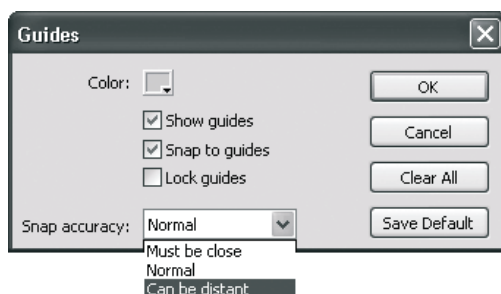
lub

1. Gdy aktywne jest narzędzie *Selection*, *Oval*, *Rectangle*, *Polystar*, *Free Transform* lub *Fill Transform*, kliknij ikonę magnesu w sekcji *Options* panelu *Tools*.

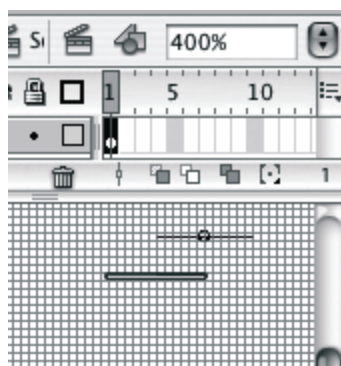
Przyciąganie obiektów do pikseli:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Snap to Pixels*.

Program Flash utworzy siatkę, której kwadraty mają wymiar 1 na 1 piksel. Aby możliwe było zobaczenie tej siatki, należy ustawić powiększenie sceny na co najmniej 400 procent (patrz rysunek 1.33). Więcej



Rysunek 1.32. W oknie dialogowym *Guides* możesz określić kolor i widoczność prowadnic, ich status (jako zablokowane lub odblokowane) oraz zdefiniować, jak blisko muszą znaleźć się elementy, aby zostały przyciągnięte do prowadnic

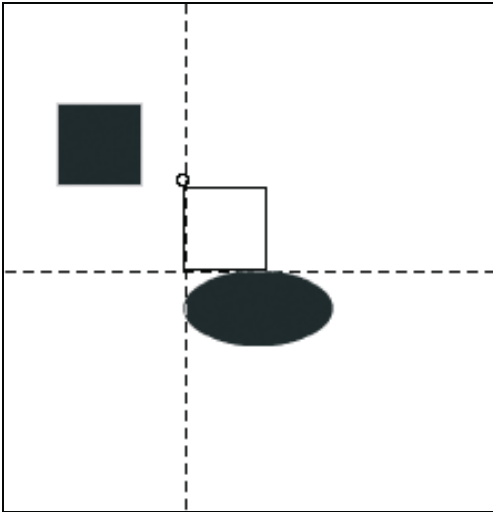


Rysunek 1.33. Dopiero przy powiększeniu 400 procent lub większym siatka pikseli, wykorzystywana przez opcję *Snap to Pixels* programu Flash, staje się dobrze widoczna. Możesz użyć tego trybu do precyzyjnego pozycjonowania elementów graficznych

informacji o powiększaniu widoków znajdziesz w punkcie „Oglądanie grafik w różnym powiększeniu”, zamieszczonym w dalszej części tego rozdziału.

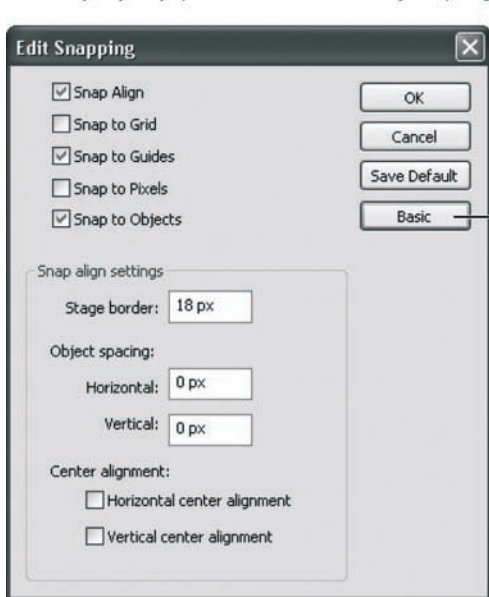
Wskazówka

- Chociaż funkcja *Snap to Pixels* wykorzystuje siatkę o oczku 1 na 1 pikseli, elementy przesuwane po scenie nie są wyrównywane do węzłów tej siatki, o ile nie określisz współrzędnych *X* i *Y* danego elementu jako liczb całkowitych w panelach *Info* lub *Property Inspector* (więcej na temat współrzędnych elementów graficznych przeczytasz w rozdziale 4.).



Rysunek 1.34. Opcja *Snap Align* programu Flash powoduje wyświetlanie przerywanej prowadnicy, kiedy w odległości zdefiniowanej przez użytkownika znajdują się dwa obiekty lub obiekt i krawędź sceny. Możesz także ustawić funkcję *Snap Align* tak, aby wyświetlała przerywaną prowadnicę, ułatwiającą wyrównanie względem środków obiektów

Kliknij, aby ukryć pole z ustawieniami funkcji *Snap Align*



Rysunek 1.35. Tolerancja dla opcji *Snap Align* jest ustawiana w oknie *Snap Align*. Na rysunku pokazano domyślnie wartości jego parametrów

Włączenie wyrównania przyciągania:

1. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Snap Align*.

Jeżeli aktywowałeś opcję *Snap Align* i przeciągasz obiekty na scenie, program Flash zawsze wyświetli przerywaną linię, gdy tylko w odległości zdefiniowanej przez użytkownika znajdują się krawędzie lub środki dwóch obiektów czy też obiekt i krawędź sceny (patrz rysunek 1.34).

Wskazówka

- Możesz zmieniać ustawienia funkcji *Snap Align* i tym samym interakcje elementów sceny poddawanych edycji. Z menu *View* wybierz polecenie *Snapping/Edit Snap Align*, aby otworzyć okno dialogowe *Edit Snapping*. Kliknij przycisk *Advanced*, aby rozwinąć pole z ustawieniami funkcji *Snap Align* (patrz rysunek 1.35).

Wyłączenie przyciągania:

1. Z menu *View/Snapping* wybierz opcję przyciągania, którą chcesz wyłączyć.

Jeżeli obok polecenia znajduje się znacznik, oznacza to, że jest ono aktualnie włączone. Jednorazowo możesz wyłączyć tylko jedną opcję w menu.

Wskazówki

- Istnieje możliwość wyłączenia przyciągania do siatki i do prowadnic w oknie, w którym ustawiłeś ich parametry. W tym celu wybierz polecenie *View/Grid/Edit Grid* (lub *View/Guides/Edit Guides*) — zostanie otwarte okno, w którym powinieneś wyłączyć funkcję *Snap to Grids* (lub *Snap to Guides*).
- Aby uniknąć każdorazowego wchodzenia do menu *View* w celu włączania lub wyłączania poszczególnych opcji przyciągania, wybierz *View/Snapping/Edit Snapping*. W oknie dialogowym *Edit Snapping* znajdują się opcje wszystkich pięciu funkcji przyciągania, więc możesz tu w dowolny sposób powłączać lub powylłączać odpowiednie funkcje.

Oglądanie grafik w różnym powiększeniu

Program Flash udostępnia kilka sposobów dobrania powiększenia elementów sceny.

Oglądanie obiektów w ich aktualnym rozmiarze:

- 1. Z menu *View* wybierz polecenie *Magnification/100%* (patrz rysunek 1.36) albo naciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+I* (Windows) lub *Cmd+I* (Mac).
- lub

- 1. W polu *Zoom Control*, umieszczonym na prawym końcu paska edycji sceny, wpisz 100% i naciśnij klawisz *Enter*.

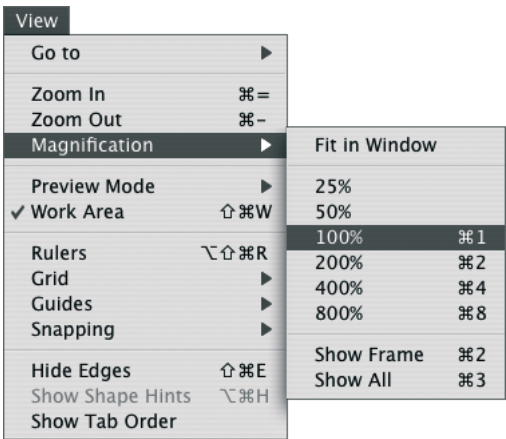
W przypadku wartości 100% program Flash wyświetla obiekty w rozmiarze najbardziej zbliżonym do tego, w jakim będą prezentowane w końcowym filmie. (Niektóre monitory i karty graficzne mogą jednak pokazywać trochę inne rozmiary).

Powiększenie i pomniejszenie w scenie:

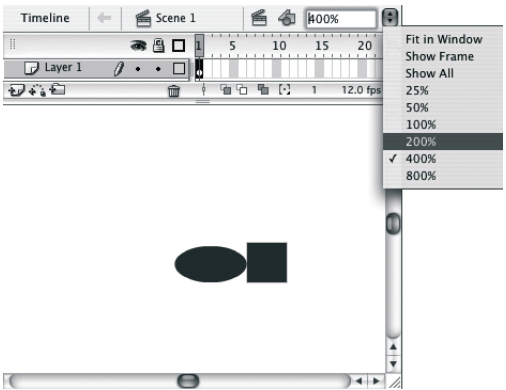
- 1. W polu *Zoom Control* wpisz żądany procent powiększenia. Aby powiększyć widok, należy wpisać wartość procentową większą od 100. Jeśli chcesz go pomniejszyć — wpisz wartość mniejszą od 100 (patrz rysunek 1.37).
- 2. Naciśnij klawisz *Enter*.

Wskazówka

- Kliknij przycisk przewijania umieszczony obok pola *Zoom Control*, aby otworzyć menu, które jest odpowiednikiem podmenu *View/Magnification*. Ustaw odpowiednią wartość w tym menu, a powiększenie zostanie natychmiast zmienione. To menu umożliwia także wybór opcji *Fit in Window* (wyświetla w aktualnym oknie pełny obszar sceny bez pasków przewijania), *Show Frame* (wyświetla w aktualnym oknie pełny obszar

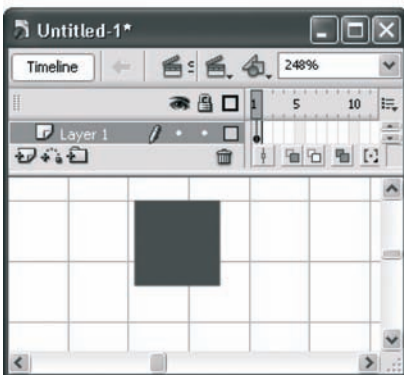
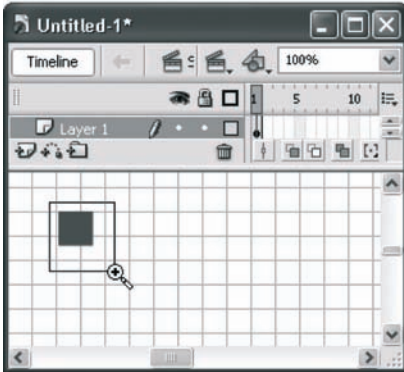
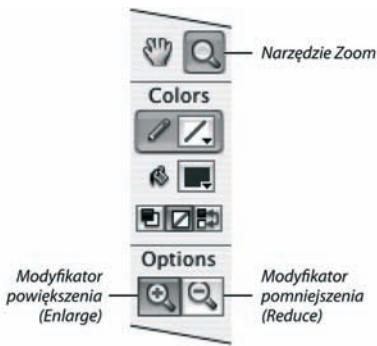


Rysunek 1.36. Wybierz powiększenie 100%, aby wyświetlić grafiki w rozmiarze, w jakim będą prezentowane w końcowym filmie



Rysunek 1.37. Wpisanie w pole *Zoom Control* wartości procentowej większej niż 100 spowoduje powiększenie wszystkich obiektów w scenie. Menu po prawej stronie tego pola oferuje kilka najczęściej wybieranych poziomów powiększenia

sceny z paskami przewijania) oraz *Show All* (skaluje scenę, tak aby wszystkie elementy sceny i obszaru pracy były wyświetlone w aktualnym oknie).



Rysunek 1.38. Użyj narzędzia Zoom (rysunek na górze), aby narysować prostokątne zaznaczenie wokół elementu (rysunek w środku). Program Flash umieści ten element w środku powiększonego widoku (rysunek na dole)

- Aby uzyskać tymczasowy dostęp do narzędzia Zoom w trybie *Enlarge*, naciśnij **Ctrl+ spacja** (Windows) lub **Cmd+ spacja** (Mac). Natomiast dla trybu *Reduce* naciśnij **Ctrl+Shift+ spacja** (Windows) lub **Cmd+Shift+ spacja** (Mac).

Powiększenie lub pomniejszenie konkretnego obszaru sceny:

1. W panelu *Tools* aktywuj narzędzie *Zoom* (ikona lupy) albo naciśnij *M* lub *Z* na klawiaturze.

Symbol kursora zmieni się w szkło powiększające.

2. Kliknij i przeciągnij myszą, aby utworzyć prostokątne zaznaczenie otaczające element, który chcesz lepiej zobaczyć.

Program Flash wypełni okno zaznaczonym obszarem (patrz rysunek 1.38). Metoda ta działa niezależnie od tego, czy modyfikator narzędzia *Zoom* jest ustawiony na powiększanie (*Enlarge*) czy na pomniejszanie (*Reduce*).

Powiększenie lub pomniejszenie widoku:

1. W panelu *Tools* aktywuj narzędzie *Zoom* (ikona lupy), a następnie włącz *jeden z następujących modyfikatorów*:

- ▲ Powiększenie — *Enlarge* (ikona lupy ze znakiem „plus”).
- ▲ Pomniejszenie — *Reduce* (ikona lupy ze znakiem „minus”).

2. Przesuń kursor nad scenę i kliknij element lub obszar, który chcesz zobaczyć wraz z jego otoczeniem (albo w mniejszym rozmiarze).

Flash wycentruje widok względem punktu, który kliknąłeś, i zmieni powiększenie widoku zgodnie z procentową wartością ustawioną w polu *Zoom Control*. Jeśli włączony jest modyfikator powiększenia, Flash powiększy scenę podwajając tę wartość, a jeśli włączono modyfikator pomniejszenia, widok sceny zostanie przeskalowany do połowy tej wartości.

Wskazówki

- Przy aktywnym narzędziu *Zoom* możesz tymczasowo przełączyć jego działanie z trybu *Enlarge* na *Reduce* i odwrotnie — w tym celu przytrzymaj wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac).

Panele

W programie Flash uzupełnieniem panelu *Tools* (zawierającego głównie narzędzia do rysowania i selekcji) są narzędzia rozłożone w *panelach* — w oknach, które mogą pozostawać otwarte na pulpicie podczas pracy, umożliwiając tym samym szybki dostęp do ich narzędzi. Niektóre panele, jak na przykład *Color Mixer*, umożliwiają ustawienie atrybutów stosowanych przy tworzeniu nowych elementów lub modyfikowaniu już istniejących. Inne, jak na przykład *Movie Explorer* czy panele sceny, pomagają w programie Flash organizować dokument i nawigację po jego elementach. Jednym z najważniejszych paneli jest *Property Inspector*, umożliwiający pobieranie informacji o zaznaczonych elementach i pozwalający na ich modyfikowanie. W kolejnych rozdziałach nauczysz się korzystać z poszczególnych paneli, natomiast teraz poznasz ogólne ich właściwości i sposoby zarządzania środowiskiem paneli.

Otwarcie okna panelu:

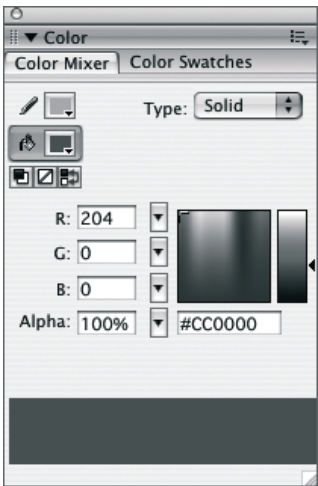
1. Z menu *Window* wybierz kategorię panelu, na przykład *Design Panels*.
2. Z podmenu kategorii wybierz pożądany panel, na przykład *Color Mixer* (patrz rysunek 1.39).

Wykonana zostanie jedna z następujących akcji:

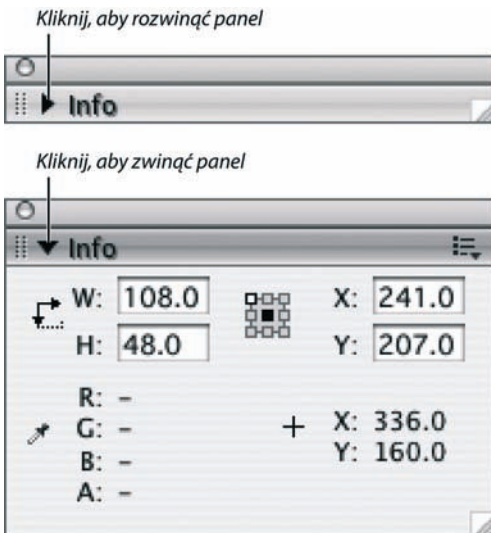
- ▲ Zostanie otwarte okno z zawartością tego panelu (patrz rysunek 1.40).
- ▲ Jeśli wybrany panel był zwinięty, nastąpi jego rozwinięcie.
- ▲ Jeśli wybrany panel był ukryty za innymi panelami lub oknami, zostanie wyświetlony ponad nimi.
- ▲ Jeśli wybrany panel jest otwarty, rozwinięty i widoczny ponad innymi panelami i oknami, zostanie zamknięty.



Rysunek 1.39. Menu *Window* zawiera listę paneli



Rysunek 1.40. To okno zawiera panele *Color Mixer* i *Color Swatches*



Rysunek 1.41. Kliknij trójkąt po lewej stronie nazwy panelu, aby zwinąć bądź rozwinąć okno panelu

Wskazówki

- Istnieją 3 inne sposoby na zamknięcie otwartego panelu: kliknij ikonę zamknięcia (Windows — dotyczy niezadokowanych paneli) lub przycisku zamknięcia (Mac); z menu *Options* panelu wybierz polecenie *Close panel group*; kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij (Mac) pasek tytułu panelu i z podręcznego menu wybierz polecenie *Close panel group*.
- Aby ukryć wszystkie otwarte panele (włączając w to panele *Tools* i *Property Inspector* oraz jakiegokolwiek otwarte okna *Library*), naciśnij klawisz *F4*. Ponowne naciśnięcie klawisza *F4* spowoduje wyświetlenie uprzednio ukrytych paneli.

Zwijanie i rozwijanie okna panelu:

1. Kliknij trójkąt po lewej stronie nazwy panelu (patrz rysunek 1.41).

Tool i Help: panele inne niż reszta

Panel *Tools* (w poprzednich wersjach Flasha nazywany też *Toolbar* lub *Toolbox*) zawiera narzędzia do rysowania i manipulowania obiektami graficznymi i animacjami. W odróżnieniu od innych paneli, nie można go zwinąć, zmienić jego rozmiaru lub zgrupować z innymi panelami.

W systemach Mac OS i Windows panel *Tools* działa nieco odmiennie. Pod Windows możesz zadokować ten panel po obu stronach okna aplikacji, natomiast pod Mac OS jest on zawsze pływającym oknem, niezależnym od pozostałych. Dodatkowo w systemie Windows część główna panelu *Tools* może być zawsze widoczna na tle okna aplikacji. Więcej informacji na temat pracy z panelem *Tools* znajduje się w rozdziale 2.

Panel *Help* działa podobnie jak większość pozostałych paneli Flasha, ale w odróżnieniu od nich nie jest on dostępny z poziomu menu *Window*. Aby otworzyć panel *Help*, wybierz polecenie *Flash Help* z menu *Help* (lub naciśnij klawisz *F1*).

Przesuwanie okna panelu:

1. Kliknij pasek na górze okna panelu i przeciągnij okno do nowej lokalizacji.

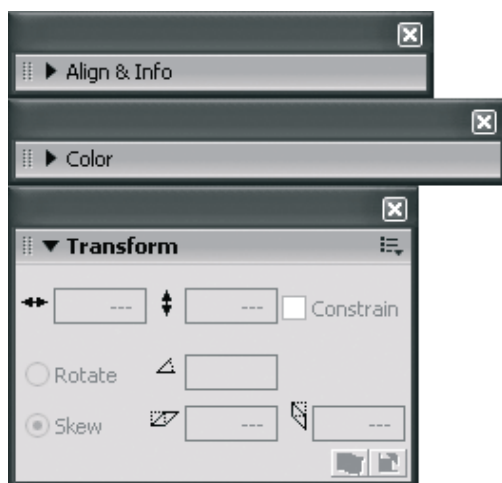
W systemie Mac OS panele (lub grupy paneli) zawsze są „pływające”, natomiast w systemie Windows panele są domyślnie zadokowane w oknie aplikacji. Chcąc zmienić stan panelu z zadokowanego na „pływający”, umieść kursor nad uchwytem po lewej stronie paska tytułu. Następnie kliknij panel i przeciągnij go do środka okna aplikacji.

Wskazówki

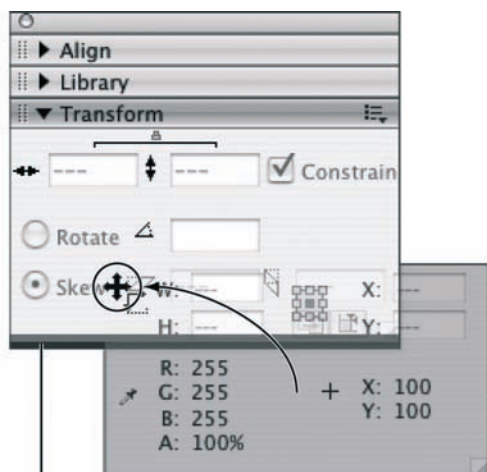
- Kiedy przesuniesz jedno „pływające” okno panelu tak, że jedna z jego krawędzi będzie nachodziła na krawędź innego okna panelu, program Flash przyciągnie do siebie obydwa okna. Nie będzie to stałe ich powiązanie, ale pozwoli to zapewnić, że te dwa okna zajmą jak najmniej miejsca (patrz rysunek 1.42).
- W systemie operacyjnym Windows możesz dokować panele do krawędzi okna aplikacji. Jeżeli natomiast preferujesz „pływające” panele i chcesz uniknąć przypadkowego ich zadokowania, wybierz polecenie *Edit/Preferences*, przejdź do zakładki *General* w oknie *Preferences* i włącz opcję *Disable Panel Docking* w sekcji *Panel Options*.
- Jeśli chcesz przesunąć panel bez jego dokowania lub oddokowania, możesz kliknąć niebieski (Windows) lub szary (Mac) pasek ponad tytułem panelu (w przypadku panelu *Property inspector* pasek o takim samym działaniu znajduje się po lewej stronie).

Zmiana rozmiaru okna panelu:

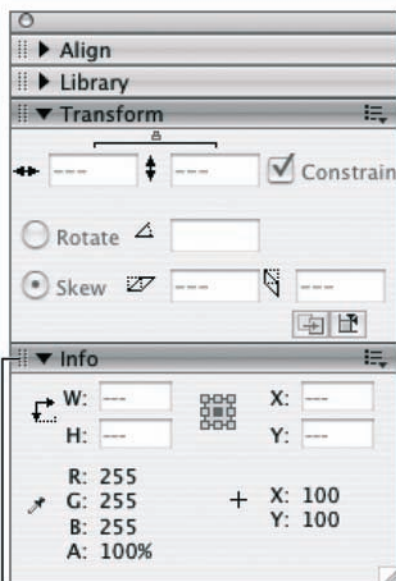
1. Kliknij i przeciągnij prawy dolny róg okna (Windows) lub uchwyt rozmiaru (Mac).



Rysunek 1.42. Te „pływające” panele są do siebie przyciągnięte z uwagi na swoje sąsiedztwo. Jednak nadal są niezależne wobec siebie — aby je połączyć bardziej trwale, należy je zgrupować



Podświetlony panel docelowy



Panel dołączony do pozostałych

Rysunek 1.43. Aby zgrupować panele, przeciągnij jeden z nich nad drugi. Gdy docelowy panel zostanie podświetlony (rysunek u góry), zwolnij przycisk myszy. Oba panele będą teraz wyświetlane we wspólnym oknie (rysunek u dołu)

Praca ze zgrupowanymi panelami

Flash 8 umożliwia grupowanie paneli we wspólne okna na dwa sposoby. Możesz grupować je pionowo, układając kolejne panele jeden nad drugim, lub poziomo, tworząc grupę zakładek do wyboru. Możesz także dołączyć poziomo ułożoną grupę zakładek do pionowo zgrupowanego zbioru paneli. Dowolny panel z danej grupy może być zamykany niezależnie od pozostałych, ale gdy później znowu wyświetlisz ten panel, pojawi się on w obrębie tej grupy, o ile bezpośrednio go z tej grupy nie odłączysz. W grupie o układzie pionowym również możesz związać i rozwijać każdy panel z osobna.

Pionowe grupowanie paneli:

1. Gdy na ekranie wyświetlane są 2 lub więcej paneli, kliknij uchwyt jednego z nich. Kursor zmieni się w ikonę przemieszczania.
 2. Przeciągnij panel ponad inne otwarte okno panelu.
- Flash podświetli docelowy panel — gruba czarna (Windows) lub niebieska (Mac) linia wyróżni miejsce, w którym panel zostanie dołączony do grupy. Przeciągając kursorem w górę lub w dół zmieniamy pozycję tej linii i tym samym miejsce wstawienia nowego elementu grupy.
3. Zwolnij przycisk myszy.

Przesunięty panel został dołączony do nowego okna (rysunek 1.43).

Wskazówki

- Aby zwinąć lub rozwinąć pojedynczy panel w grupie, kliknij ikonę trójkąta po lewej stronie paska tytułu panelu lub kliknij w dowolnym miejscu na tytule panelu.
- Aby pozostawić rozwinięty jeden panel z pionowej grupy i zwinąć wszystkie pozostałe, wybierz polecenie *Maximize Panel Group* z rozwijanego menu *Options* panelu (aby menu to było dostępne, panel musi być rozwinięty).
- Aby zamknąć wszystkie panele z pionowej grupy, kliknij ikonę zamknięcia (Windows — widoczna tylko w przypadku okna pływającego) lub przycisk zamknięcia (Mac).
- Aby zamknąć jeden panel w pionowej grupie, z menu *Options* tego panelu wybierz polecenie *Close Panel Group*. Słowo „Group” w tym przypadku może być mylące, ponieważ odnosi się nie do całej pionowej grupy paneli, tylko do bieżącego panelu i ewentualnie znajdujących się w nim zakładek innych paneli (ustawionych poziomo, czyli tworzących poziomą grupę). Każdy panel w pionowej grupie może zawierać zakładki innych paneli (pozioma grupa) lub stanowić jednoelementową grupę poziomą.

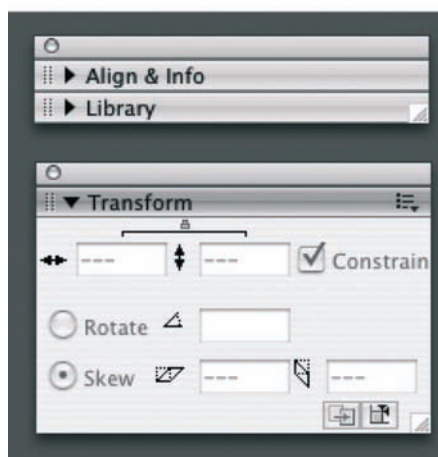
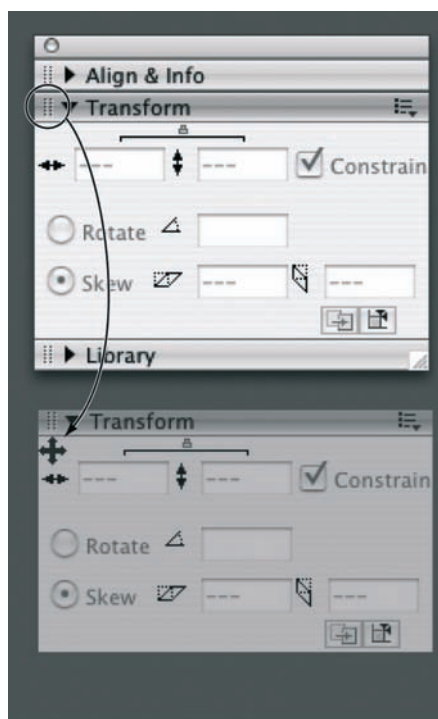
Oddzielanie paneli z pionowej grupy:

1. W oknie ze zgrupowanymi panelami kliknij uchwyt (obszar tekstury) po lewej stronie paska tytułu jakiegoś panelu. Kursor zmieni się w ikonę przesunięcia (Windows) lub w ikonę ręczki (Mac).
2. Przeciągnij panel na zewnątrz głównego okna ze zgrupowanymi panelami.

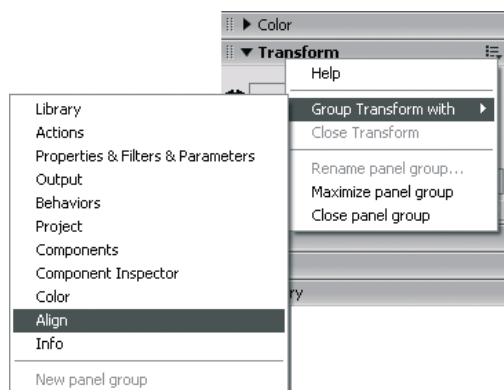
Podczas przeciągania program Flash wyświetli kontur panelu.

3. Zwolnij przycisk myszy.

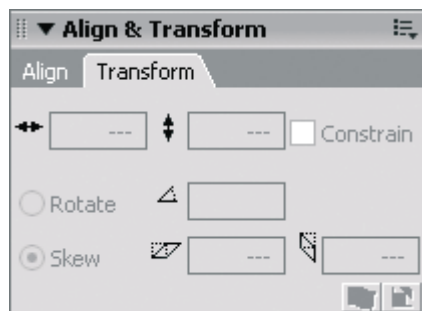
Panel pojawi się w swoim własnym oknie (patrz rysunek 1.44).



Rysunek 1.44. Jeśli chcesz oddzielić jeden panel od pionowo ustawionej grupy, przeciągnij pasek tytułu panelu poza okno, aż zobaczysz kontur panelu (rysunek na górze). Następnie zwolnij przycisk myszy, aby utworzyć oddzielne okno panelu (rysunek na dole)



Rysunek 1.45. Wybierając polecenie *Group nazwa_panelu With* z menu *Options*, wyświetlamy podmenu z listą wszystkich paneli, z którymi możemy zgrupować bieżący panel. Po wybraniu odpowiedniej nazwy bieżący panel zostanie dołączony do wspólnego okna z zakładkami



Rysunek 1.46. Polecenie *Group nazwa_panelu With* tworzy okno z zakładkami dla wszystkich paneli w grupie

Poziome grupowanie paneli:

1. Otwórz 2 lub więcej paneli (zobacz początek podrozdziału „Panele” w tym rozdziale).
2. Z rozwijanego menu *Options* otwartego panelu wybierz pozycję *Group nazwa_panelu With*.
3. Z podmenu wybierz nazwę któregoś z paneli.

Wyświetlone zostanie podmenu z listą wszystkich paneli, z którymi bieżący panel może zostać zgrupowany (rysunek 1.45). Zwróć uwagę na to, że panelu *Tools* nie można grupować.

Obydwa panele będą od tej chwili wyświetlane w tym samym oknie. Na górze okna widoczne są zakładki poszczególnych paneli (rysunek 1.46). Aby wyświetlić któryś z nich, kliknij odpowiednią zakładkę

Wskazówki

- W podmenu rozwijanym poleceniem *Group nazwa_panelu With* zawsze wyświetlane są nazwy najczęściej używanych paneli Flasha, niezależnie od tego, czy są one otwarte czy nie. Oprócz nich w podmenu tym widzimy nazwy wszystkich aktualnie otwartych paneli. Jeśli chcesz zgrupować bieżący panel z panelem, którego nazwa nie figuruje w tym podmenu, musisz najpierw wyświetlić docelowy panel na ekranie.
- Okno z zakładkami poziomej grupy paneli zachowuje się jak okno pojedynczego panelu. Możesz je zwiijać i rozwijać, zamykać i otwierać, a nawet przeciągać do pionowej grupy w celu dołączenia do niej (gdzie w dalszym ciągu będą widoczne wszystkie zakładki grupy).

- Możesz zamykać pojedyncze zakładki paneli bez zamykania całej grupy. W rozwijanym menu *Options* danego panelu wybierz polecenie *Close nazwa_panelu*. Wybrany panel zostanie ukryty. Jeśli chcesz go wyświetlić ponownie, wybierz jego nazwę z menu *Window*.
- Aby zamknąć poziomą grupę z zakładkami paneli dołączoną do pionowej grupy, rozwiń menu *Options* w prawym górnym rogu jednego ze zgrupowanych poziomo paneli i wybierz polecenie *Close Panel Group*. W tym przypadku słowo „Group” odnosi się jedynie do poziomej grupy i polecenie to nie spowoduje zamknięcia pionowej grupy.

Odłączanie panelu od poziomej grupy:

1. Wyświetl zgrupowane poziomo panele.
2. Uaktywnij zakładkę panelu, który chcesz odłączyć od grupy.
3. Z menu *Options* panelu wybierz polecenie *Group nazwa_panelu With/New Panel Group*.

Nazwa tego polecenia może nie wydawać się z początku jasna, ale jego działanie polega na utworzeniu nowej grupy paneli zawierającej początkowo wyłącznie wybrany panel, czyli innymi słowy umieszczeniu go w osobnym oknie.

Układy paneli

Jeśli wygodnie pracuje Ci się z pewnymi kombinacjami paneli ustawionych w odpowiednich miejscach, możesz zapisać te kombinacje w tzw. *układach paneli*. Układ paneli uwzględnia to, które panele były otwarte, które zgrupowane, jak duże były okna poszczególnych paneli oraz grup, a także w których miejscach ekranu znajdowały się poszczególne okna.

Aby zapisać układ paneli, po odpowiednim rozmieszczeniu wszystkich okien wybierz polecenie *Window/Workspace Layout/Save Current*. W oknie dialogowym *Save Workspace Layout* wprowadź nazwę zapisywanego układu paneli i kliknij przycisk *OK*. Gdy w przyszłości będziesz chciał przywrócić zapisany układ paneli, rozwiń podmenu *Window/Workspace Layout* i wybierz nazwę układu.

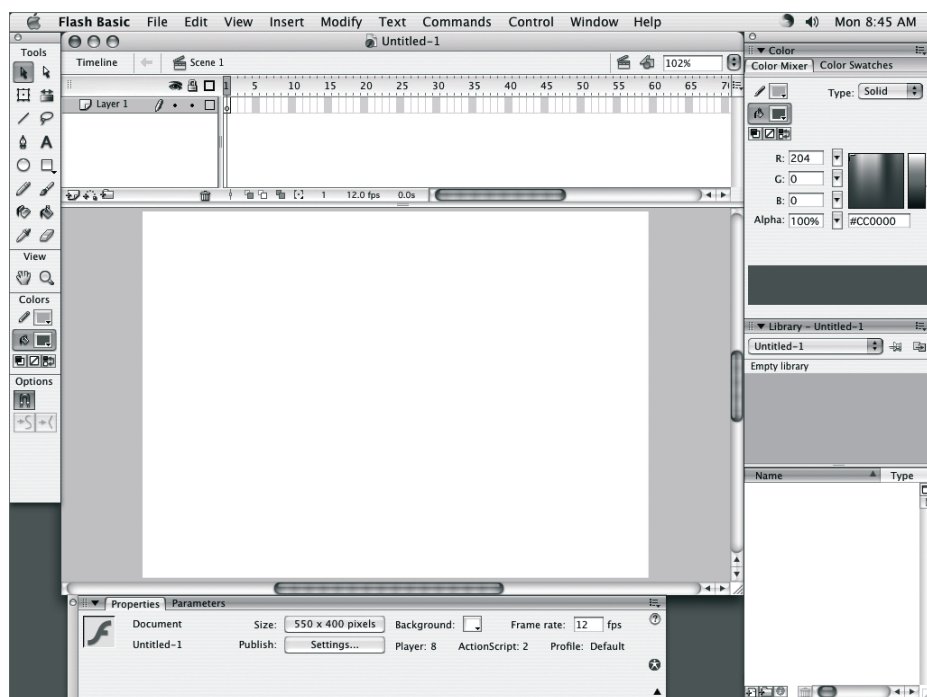
Przywoływanie domyślnego układu paneli:

1. Wybierz polecenie *Window/Workspace Layout/Default*.

Flash wyświetli panele *Tools* i *Property inspector* oraz pionową grupę paneli zawierającą panel *Library* oraz zakładki paneli *Color Mixer* i *Color Swatches* (zobacz rysunek 1.47).

Wskazówki

- W środowisku Windows domyślny układ paneli zawiera również panel *Actions*.
- Domyślny układ paneli łączy zakładki *Info*, *Transform* i *Align* w jedną poziomą grupę. Gdy w menu *Window* włączymy dowolny z tych trzech paneli, na ekranie wyświetlona zostanie cała grupa.



Rysunek 1.47. Domyślny układ paneli we Flashu zawiera zgrupowane poziomo zakładki *Color Mixer* i *Color Swatches*, włączone do pionowej grupy po prawej stronie ekranu wraz z panelem *Library*

Panel Property Inspector

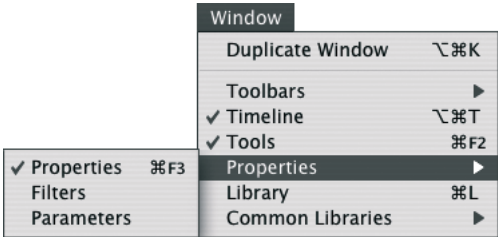
Domyślnie Flash 8 wyświetla poziomą grupę z zakładkami paneli o (niewidocznej na ekranie) nazwie *Property Inspector*. W wersji Flash Basic panel ten zawiera 2 zakładki: *Properties* wyświetla informacje o właściwościach i atrybutach narzędzi oraz elementów graficznych (na przykład w przypadku narzędzia *Text* będą to kolor, styl i czcionka). Zakładka *Parameters* daje dostęp do ustawień komponentów (zobacz rozdział 12.). W wersji Flash 8 Professional panel ten posiada trzecią zakładkę — *Filters*, dzięki której możesz dodawać efekty specjalne do tekstu i niektórych symboli (aby dowiedzieć się więcej na temat symboli, zajrzyj do rozdziału 7.). Zawartość grupy zakładek w panelu *Property Inspector* możesz modyfikować metodami opisanymi w poprzednich podrozdziałach. Najlepiej jednak, przynajmniej chwilowo, pozostawić zawartość tego panelu bez zmian, nawet pomimo że przez większość czasu będziesz wykorzystywał tylko zakładkę *Properties*.

Zawartość zakładki *Properties* jest zależna od aktualnie wykonywanej operacji i ustawicznie się zmienia, zgodnie z dokonywanymi przez Ciebie wyborami. W stosownych miejscach dalszej części tego rozdziału poznasz wiele specyficznych wersji panelu *Property Inspector*, na razie jednak przyjrzyj się ogólnym zasadom jego działania.

Dostęp do zakładki Properties w panelu Property Inspector:

- 1. Z menu *Window* wybierz polecenie *Properties/Properties* albo naciśnij *Ctrl+F3* (Windows) lub *Cmd+F3* (Mac) (patrz rysunek 1.48).

Program otworzy panel *Property Inspector* z otwartą zakładką *Properties*. Wyświetlane są na niej informacje o zaznaczonym elemencie w dokumencie Flasha (zobacz ramkę „Potęga panelu Property Inspector” w dalszej części rozdziału).



Rysunek 1.48. Aby wyświetlić odpowiednią zakładkę panelu *Property Inspector*, rozwiń podmenu *Window/Properties* i wybierz odpowiednią nazwę zakładki

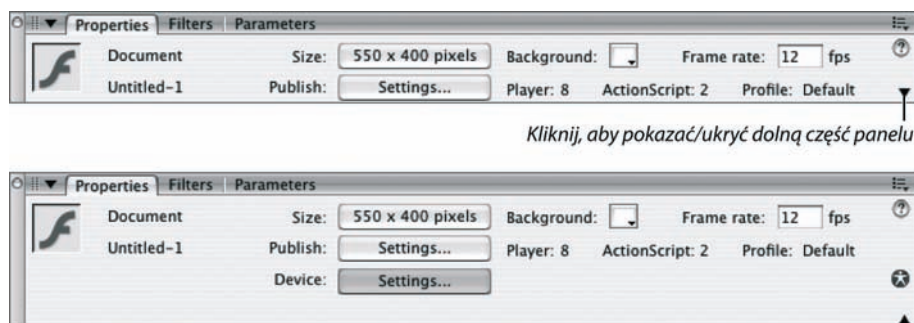
Wskazówki

- W systemie Mac OS panel *Property Inspector* zawsze jest „pływający”, natomiast w systemie Windows jest on standardowo zadokowany w dole okna aplikacji. Możesz jednak uczynić go „pływającym”, osobnym panelem, chwytając uchwyt umieszczony po lewej stronie paska tytułu panelu, a następnie klikając panel i przeciągając go z dołu okna aplikacji.
- Aby wyświetlić panel *Property Inspector* z otwartą zakładką *Parameters* (lub *Filters* w wersji Professional Flasha), rozwiń podmenu *Window/Properties* i wybierz polecenie *Parameters* (lub *Filters*).

Ukrycie lub pokazanie obszaru informacji:

1. Chcąc pokazać lub schować dolną połówkę panelu *Property Inspector*, kliknij trójkąt w prawym dolnym rogu panelu (patrz rysunek 1.49).

W przypadku niektórych elementów w dolnej połówce panelu *Property Inspector* wyświetlane są dodatkowe informacje, jednak schowanie tego obszaru pozwoli na zaoszczędzenie pewnej ilości miejsca na pulpicie programu.



Kliknij, aby pokazać/ukryć dolną część panelu

Rysunek 1.49. W niektórych sytuacjach w panelu *Property Inspector* więcej informacji wyświetlane jest w dolnej połówce. Kliknij trójkąt w prawym dolnym rogu panelu, aby pokazać lub schować te informacje

Wpisywanie wartości do panelu *Property Inspector*

W wielu trybach *Property Inspector* wymaga wpisania wartości w jego pola, aby zmienić jakiś parametr. Zawsze możesz wpisać nową wartość. Jeśli modyfikujesz zaznaczone elementy, zwykle dopiero po naciśnięciu klawisza *Enter* zostaną im przypisane te nowe wartości.

Mały trójkąt po prawej stronie pola wpisu wskazuje na obecność rozwijanego suwaka, który przyspieszy wprowadzanie wartości. Taki suwak często umożliwia interaktywny podgląd oddziaływania nowych wartości na element. Poniższe metody dotyczą większości suwaków:

- ◆ Kliknij i przeciągnij. Kliknij mały trójkąt i przytrzymaj przycisk myszy; możesz od razu zacząć przeciągać dźwignię suwaka. Zwolnij przycisk myszy. Program Flash wprowadzi aktualną wartość suwaka w pole i — w większości przypadków — automatycznie przypisze ją wybranym obiektom.
- ◆ Kliknij i kliknij. Kliknij mały trójkąt i od razu zwolnij przycisk myszy; suwak zostanie rozwinięty i pozostanie dostępny. Możesz przeciągnąć jego dźwignię albo kliknąć w różne miejsca suwaka, aby wybrać nową wartość. Program Flash wprowadzi wartość w pole, ale chcąc ją przypisać wybranym elementom, musisz kliknąć gdzieś poza obrębem suwaka. Kliknij inne pole wpisu, jakiegokolwiek obszar.

Potęga panelu Property Inspector

Property Inspector to uzależniony od wykonywanej operacji superpanel — panel, który zmienia swoją zawartość zależnie od wybranego przez Ciebie elementu. Zakładka *Properties* wyświetla informacje na temat aktywnego dokumentu programu Flash, zaznaczonego narzędzia, elementu graficznego (symbolu, kształtu oraz zgrupowanych kształtów, bloku tekstu, bitmapy czy klipu wideo) lub wybranej klatki filmu. Zakładka *Parameters* wyświetla informacje o zaznaczonym komponencie. Zakładka *Filters* (dostępna wyłącznie w wersji Professional Flasha) pozwala przypisywać efekty specjalne napisom, klipom filmowym czy przyciskom.

Zakładka *Properties* jest także miejscem, w którym umieszczono ustawienia wielu parametrów narzędzi oraz opcje zmieniające atrybuty zaznaczonych elementów.

Na przykład uaktywnij narzędzie *Line*, a zakładka *Properties* stanie się zakładką *Line Tool Properties* (patrz rysunek 1.50). W tej postaci zakładka *Properties* prezentuje wszystkie dostępne parametry narzędzia *Line*, które można ustawić: kolor, grubość linii i jej styl. Zaznacz linię w scenie, a zakładka *Properties* przekształci się w *Shape Properties*. Ponieważ zaznaczony kształt jest linią, na zakładce *Properties* będą dostępne te same parametry, co poprzednio na *Line Tool Properties*. Zmiana parametrów w zakładce *Properties* sprawi, że program Flash natychmiast wykona modyfikację zaznaczonej linii.

Obiekt, którego właściwości są wyświetlane



Rysunek 1.50. *Property Inspector* wyświetla informacje o zaznaczonych elementach i pozwala na ich modyfikację. Na przykład po włączeniu narzędzia *Line* zakładka *Properties* w panelu *Property Inspector* umożliwia ustawienie koloru, grubości i stylu linii uprzednio stworzonych narzędziem *Line*

Kliknij pusty obszar sceny, a zobaczysz zakładkę *Document Properties*, która umożliwia dostęp do wielu ustawień dokumentu. Wybierz jakiś symbol w scenie, a zakładka *Properties* zarówno odsłoni jego przykładowe zależności (od którego nadrzędnego symbolu on pochodzi), jak i wyświetli jego wysokość, długość oraz współrzędne w scenie. Zmiana tych parametrów w zakładce *Properties* spowoduje, że program Flash wykona modyfikację odpowiedniego symbolu.